

CADRE  
100 pages  
de tips

CONS

# CONSOLES

LE JEU QUI VA CROQUER CRASH ET JARRETER JERSEY

## BATMAN ET ROBIN

Le jeu  
qui leur rend  
justice

## ZE NEXT GENERATION

La M2 de retour  
La Saturn 2  
sur la brèche

## TEKKEN 3 Playstation

Le reportage  
exclusif  
au Japon



# GEX 3D

LE TOP DE LA PLATE-FORME SUR PLAYSTATION

DE L'ACTION, DU SPORT, DU SUSPENSE...



Saturn



Playstation



Playstation





Pour Survivre, il te faudra  
Vaincre les Pièges,  
les Monstres, les Dragons...  
et ta Propre Peur !



EIDOS

Conceive, Astuce et Solutions  
Support Technique

PC

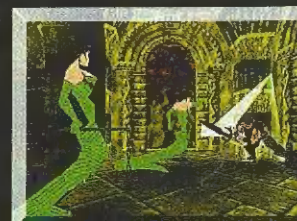
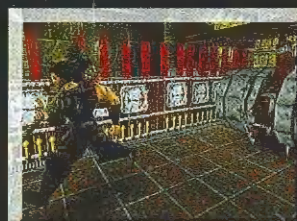
D



IAN LIVINGSTONE'S

# DEATH TRAP

# Dungeon





# SOMMAIRE

## 8 TROMBINO

Les premières ébauches du nouveau mag de cinéma : Studieux Magazine. Il n'est pas près d'être vendu, celui-là ! (comprenez qui peut).

## 10 JAPON

Kago San sur une île isolée vous tient à peu près ce langage : Que ces jeux semblent chauds ! Sans mentir, si leur ramage se rapportent à leur plumage, ils sont les phénix des hôtes de ce mois !

## 50 ANIMÉ+

Panda, qui a toujours besoin d'un plus petit que lui, vous a concocté une rubrique Animé aux petits oignons.

## 54 WIP

Vous voulez tout connaître sur les dernières super-productions de Probe ? Pas de problèmes, voici venir Batman & Robin, Riven, Forsaken et Moto Cross.

## 62 NEWS

Cinéma, business, jeux de rôles. Tout savoir sur l'actualité du mois, c'est possible !

## 70 PREVIEWS

Avec Gex 3D, One, Diablo ou Need For Speed 3, les mois à venir vont chauffer sévère.

## 82 TESTS

Yoshi's Story, Bloody Roar, ISS3, Grandia, Shining Force 3, Gran Turismo... Il y aura de tout pour toutes les consoles !

## 138 TIPS

Entre trois barres de Twix et cinq tofs de mode, Switch crache sa haine. Chanmaïlle !

## 146 SPEEDY

Plus cheese que jamais, Gonzatest est de retour.

## 148 ARCADE

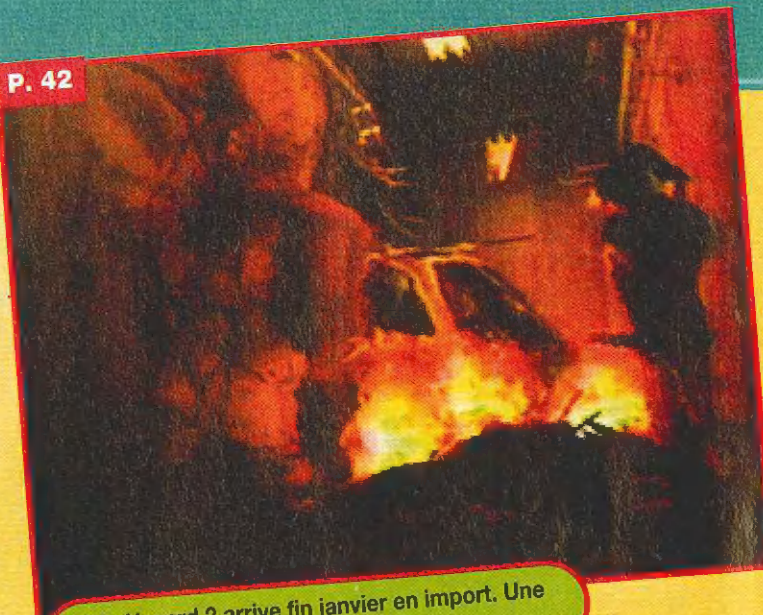
Toutes les dernières infos sur les jeux à venir dans vos salles enfumées.

## 150 COURRIER

L'histoire du ski vu par Bomboy et Tiburce Oger, ça n'a pas d'équivalent. Tout chuss...

## 160 PETITES ANNONCES

P. 42



Bio Hazard 2 arrive fin janvier en import. Une preview sanglante.

P. 94



Grandia enfin sur Saturn ! RPG maniacs, vous allez être servis !



P.82

Yoshi's Story est le premier jeu 2D de Nintendo sur la N64.

## ATTENTION, CHUTE DE JEUX !

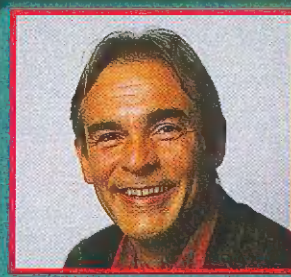
AEROGAUGE (Nintendo 64)	110
AUTO DESTRUCT (Playstation)	134
BLOODY ROAR (Playstation)	88
BUBBLE SYMPHONY (Saturn)	126
CHOCOBO MYSTERIOUS DUNGEON (Playstation)	132
CRITICAL BLOW (Playstation)	102
DUAL HEROES (Nintendo 64)	96
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL (Saturn)	112
GRAN TURISMO (Playstation)	120
GRANDIA (Saturn)	94
HIRYU NO KEN TWIN (Nintendo 64)	128
KAZE NO KLONEA DOOR TO PHANTOMIL (Playstation)	124
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIE SUB ZERO (Nintendo 64)	130
NAGANO WINTER OLYMPICS '98 (Nintendo 64)	92
NBA PRO 98 (Nintendo 64)	104
NEORUDE 2 (Playstation)	119
OTHER LIFE AZURE DREAMS (Playstation)	118
PRINCESS CROWN (Saturn)	98
SHINING FORCE III (Saturn)	116
SIDE BY SIDE SPECIAL (Playstation)	108
STEEL REIGN (Playstation)	106
SUPER FOOTBALL CHAMP (Playstation)	114
THE NOTE (Playstation)	103
WINNING ELEVEN 3 (Playstation)	90
WINTER HEAT (Saturn)	100
YOSHI'S STORY (Nintendo 64)	82
ZAP SNOWBOARDING TRIX (Saturn)	127

### REMERCIEMENTS

ADGG, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique. Kai's Power Gnn, Kai's Photo Shop, Bruce 2, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur...

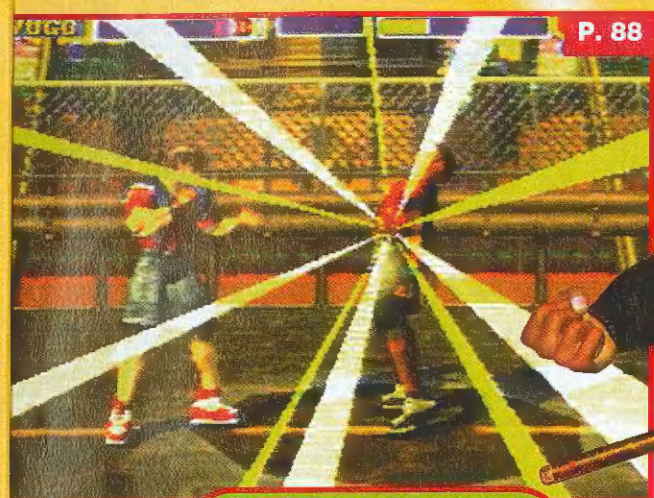


# EDITO



En dépit des attaques habituelles de fin d'année (sur la violence des jeux, ou le mythe grotesque du risque d'épilepsie), les consoles se portent indiscutablement bien. Le lancement de la N64 est un franc succès, ce qui n'empêche pas la Playstation de cartonner pour la troisième année consécutive. Comme prévu, l'arrivée de la N64 a boosté un marché qui souffrait de la solitude de la Playstation. On peut juste regretter que Sega soit moins présent dans la compétition, mais cela devrait être temporaire car la Katana se profile à l'horizon. Au niveau du soft, c'est bien sûr Tomb Raider II qui a fait le meilleur score en France, devant Final Fantasy VII. Ces deux hits sont suivis par Crash 2, Fifa 98, V-Rally et Formula One 97, qui ont également réalisé de gros scores. En ce qui concerne la N64, Mario, Mario Kart et Diddy Kong Racing ont remporté le succès attendu, tandis que le triomphe de GoldenEye a étonné nombre de spécialistes. Le bilan 97 s'avère donc très positif et celui de 98 devrait être encore meilleur. Je le crois ça !

**Alain Huyghues-Lacour**



P. 88

Bloody Roar va faire enrager votre Playstation pour votre plus grand plaisir !



P.12

Kagotani San vous dévoile les dessous d'un des jeux les plus attendus de ce début 98 : Tekken 3.



P.44

La M2 de retour, et la Katana enfin dévoilée.

## NOTEZ LE CHANGEMENT !

L'année 1998 est l'année des bonnes résolutions pour Consoles+. Nous avons décidé d'être plus sévères dans les notations de jeux. Désormais, seuls les Mega-Hits et Consoles+ d'Or disposeront d'une note supérieure à 90%... et ils sont rares ! Les jeux notés entre 85 et 89% sont de très bons jeux auxquels il manque juste un petit quelque chose pour devenir des Mega-Hits. Ceux notés entre 80 et 84% sont des jeux moyens qui peuvent intéresser les inconditionnels du genre. De 75 à 79%, le jeu n'est pas vraiment une réussite, on se rapproche du ratage. En dessous de 75%, déposez le jeu chez Ze Killer. Il adore ça, lui !

P.70

Gex 3D, ou le renouveau de la plate-forme 3D en peau de lézard.





# 100 GAGNANTS! CONCOURS



## 1<sup>ER</sup> PRIX

**1 Playstation et  
1 jeu Tomb Raider II**

## 2<sup>E</sup> ET 3<sup>E</sup> PRIX

**1 jeu Tomb Raider II  
et 1 bombardier Redskins  
Tomb Raider II**



## 4<sup>E</sup> AU 10<sup>E</sup> PRIX

**1 jeu et une montre  
Tomb Raider II**



## 11<sup>E</sup> AU 13<sup>E</sup> PRIX

**1 montre Tomb Raider II  
et 1 tee-shirt Redskins  
Tomb Raider II**

## 16<sup>E</sup> AU 20<sup>E</sup> PRIX

**1 porte-clefs  
Tomb Raider II et 1 tee-shirt  
Redskins Tomb Raider II**



## 14<sup>E</sup> ET 15<sup>E</sup> PRIX

**1 statuette  
Lara Croft (40 cm)  
et 1 tee-shirt  
Redskins  
Tomb Raider II**



## 21<sup>E</sup> AU 25<sup>E</sup> PRIX

**1 porte-clefs Tomb Raider II**



# TOMB RAIDER II™

26<sup>E</sup> AU 30<sup>E</sup> PRIX

1 polaire Eidos

31<sup>E</sup> AU 60<sup>E</sup> PRIX

1 badge  
Lara Croft

61<sup>E</sup> AU 80<sup>E</sup> PRIX

1 mug Eidos

81<sup>E</sup> AU 100<sup>E</sup> PRIX

1 poster Tomb Raider II

## POUR PARTICIPER

Jouez en direct par téléphone au

**08.36.68.11.41\***

jusqu'au  
24 février 1998



**EXTRAIT DU REGLEMENT :** Eidos et Consoles + organisent un concours du 28/01/98 au 24/02/98 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté d'une console Playstation, 10 jeux Tomb Raider II sur Playstation, 2 bombardiers Redskins Tomb Raider II, 10 montres Tomb Raider II, 10 tee-shirts Redskins Tomb Raider II, 2 statuettes Lara Croft, 5 polaires Eidos, 10 porte-clefs Tomb Raider II, 30 badges Lara Croft, 20 mugs Eidos, 20 posters Tomb Raider II. Un tirage au sort parmi les joueurs ayant répondu correctement à 7 questions sur les 10 posées déterminera les 100 gagnants. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Tomb Raider II, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.



SWITCH, L'ÉTAT DE GRÂCE

Trois jours après le tournage de DistribTwix Connection, il se confie à Studieux Magazine.

# STUDIEUX

MAGAZINE

A GAGNER  
1000 PLACES  
DE CINÉMA !

Envoyez 50 francs  
et une enveloppe  
timbrée.

**PANDA**  
Les premières photos de  
son nouveau film : Le Blé

**adrenalin**  
ADRENALIN™ 15 ANS

Dossier spécial

## Spy Kronomaitre

Sa vie, Evian et les femmes

Depuis qu'il a arrêté la Kro, les filles  
tournent à nouveau autour de lui.  
Un grand bol d'air !

S  
DISTR

witch est  
masculine  
pour ce fu

HISTOIRE : P  
mille, Rober  
enchante, m  
la rédaction  
r le boss du  
n avenir n'e

TO

Alberto  
NATURE





## SORTIES

### DISTRIBTWIX CONNECTION

Switch est certainement la révélation masculine de l'année. Un rôle sur mesure pour ce futur héros des cours de récré.

**HISTOIRE :** Pour assurer ses fins de mois et l'avenir de sa famille, Roberto Pacras (Switch), un homme jeune et séduisant, resquille tous les mois des Twix au distributeur de la rédaction qui l'embauche. Un jour, il se fait surprendre par le boss du niveau, le terrible Goroune. Sa vie bascule, et son avenir n'est plus qu'une descente irréversible vers l'enfer.



Studieux Magazine a rencontré Switch quelques jours après la fin du tournage de *Distribtwix Connection* dans son appartement parisien. Nous arrivons chez lui vers 14 h 30, nous le surprenons en plein sommeil. Réveil difficile...

**SM :** Switch, bonjour... Pouvez-vous nous parler un peu de votre rôle dans le film ?

**S :** (Switch se gratte les fesses en bâillant). Bin, c'est un rôle chanmaille. En fait, je m'suis fait marrave l'aut' jour au distrib' d'la rue Vaugirard par les keufs. Y m'ont emmené au poste et y m'ont fait signer des aveux.

**SM :** (Switch ouvre un œil, puis l'autre). Oui, très bien, mais qu'est-ce qui fait que cette histoire est devenue un film ? Cela paraît incroyable tout de même.

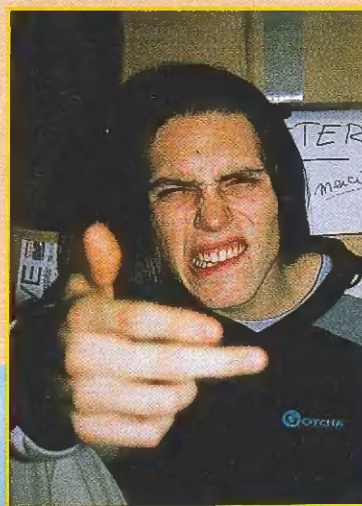
**S :** Tu veux dire que c'est grave chanmaille ?! Bon j't'explique : au commissariat y'avait un producteur. Il a lu ma déclaration et elle lui a grave trop plu. Y m'a fait signer un contrat, le lendemain je commençais le tournage. Trop cool !

**SM :** (Switch bâille à nouveau et retourne se coucher en se grattant une nouvelle fois les fesses). Merci beaucoup, Switch, de nous avoir accueillis chez vous en cette belle matinée d'hiver. Au prochain film peut-être ?

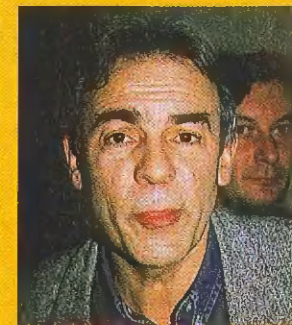
**S :** Mon prochain film y va être hyper channé d'la mort ! J'vais déchirer l'écran ! Bon, je retourne me pieuter. Pouvez descendre les poubelles en sortant ? Merci, j'ai oublié de le faire hier soir, j'étais grave pété après l'apéro offert par le prod' du film. Bonne nuit.

★★★ Sortie le 12

Avec Switch, Panda, Gia, Spy, Cheub, Nico et A.H.L. Durée : 6 h 47.



## PHOTOMATON



# TOUTANTOC



Une chose est sûre,  
ils vont boire la tasse !

Alberto DiCarpaccio

Kate Edrale

NAUFRAGE LE 28 JANVIER 1998



# JAPON

## La télé : nouvelle

La télé japonaise, ce sont sept grandes chaînes auxquelles s'ajoute une myriade de programmes locaux, sans oublier les divers réseaux digitaux satellites et câbles. Ce qui nous donne plusieurs centaines de chaînes, en stéréo et haute-définition 16/9°.

Kagotani san

**M**is à part l'affichage, la télé est de loin le meilleur moyen de promouvoir son image, d'autant que les programmes sont très bien structurés. Ainsi, entre 17 h 30 et 20 h, c'est l'heure des enfants. Une sorte de "prime time" pendant lequel des millions de consommateurs potentiels restent scotchés aux écrans, dévorant leurs séries préférées. C'est le moment de la journée où les éditeurs sortent la grosse artillerie ! Puis vient, à partir de minuit, le temps des "otakus", qui ont droit à des programmes plus adultes et à des rediffusions de séries cultes. On a ainsi ingurgité tout "Evangelion" en trois jours, une dizaine d'heures chaque jour ! Je ne vous raconte pas le taux d'audience ! Sachez qu'un épisode est toujours tranché au milieu par une page de pub. Et, bien entendu, chaque série est parrainée par une marque.

### Quelles stratégies ?

En règle générale, tout le monde parraine des séries et vide un tombereau de pub lors de la coupure publicitaire. Mais certains annonceurs ont engagé des politiques spécifiques. Sega a racheté un studio pour produire des OAV inspirés de ses jeux à succès. Sony est plus effacé et, hormis la licence "Rurouni", se limite à faire de la réclame. Avec son "Pocket Monster", Nintendo s'est lancé dans une vaste campagne de rouleau compresseur promotionnel. Konami a lancé sa propre série basée sur Goemon. Square, déçu par son jeu de

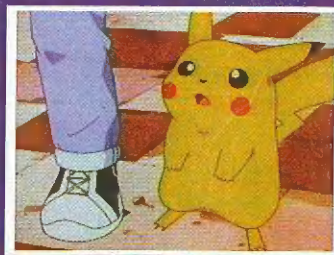
lancé un animé alors que le jeu va subir de profondes modifications. Bandai et Jump usent de la machine Toriyama pour refaire surface. Le premier recycle constamment ses "Power Rangers" sous toutes les formes et vient de sortir une série télé mettant en scènes ses Tamagochi. Namco, comme Capcom, se cantonne dans les OAV, alors que SNK est totalement absent.

### Toriyama Akira : le grand retour ?

On peut dire que oui ! Ça fait déjà pas mal de temps que Toriyama ne s'occupe plus de "Dragon Ball". Alors que "Cashman" sort au cinéma, avec un scénario épuisé après seulement quelques épisodes, Toriyama a fait appel à son ancien succès, "Dr Slump", pour refaire surface. Remixée, redessinée et remise au goût du jour, la série fait un carton, soutenue par une réalisation superbe dirigée par le maître en personne. A noter, pour la première fois, une utilisation à outrance de l'ordinateur qui introduit une foule d'effets spéciaux à chaque épisode. Ce n'est pas une nouveauté totale, mais le succès semble de retour. Bien que ses dernières créations dans le monde du manga se soient révélées peu convaincantes, Toriyama publie depuis plusieurs semaines une série, "Cowa". Ce titre vient du mot "Kowai" (terrifiant en japonais). Sorte de "Dr Slump" version "Famille Adams", il rompt totalement avec le style traditionnel de Toriyama.

### LA NOUVELLE IDOLE DES JAPONAIS

Nintendo a réalisé "le" carton magistral en poussant les séries Bandai dans les orties ! Audience record ! Mais l'animé a été suspendu après avoir envoyé pas moins de cinq cents enfants à l'hôpital le 16 décembre. Le coupable : une succession d'effets de lumières rouge et bleue qui aurait provoqué des crises épileptoïdes. Tokyo Television, le studio de production et Nintendo enquêtent...



"Cowa" est la version horreur



Même

**EHR**  
Square  
comme  
fond en  
a déjà c  
baston l

**DR**



# quel espace infini...



Le style de "Gowa" surprend. Trop ?



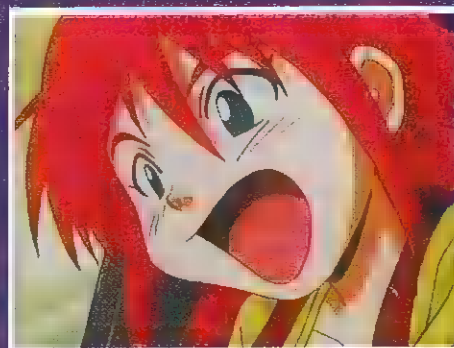
Même les bordures ne sont pas régulières pour renforcer l'atmosphère.

## EHREGEIZ, PAS COMPRIS !

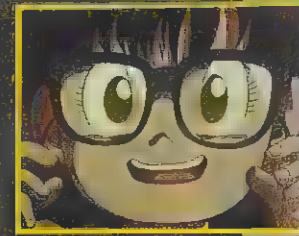
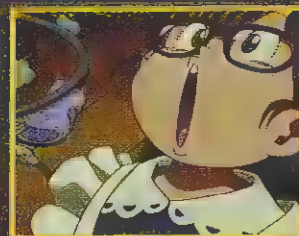
Supare veut faire de l'arcade, mais ne sait pas comment. Alors que son jeu Ehregeiz est refait de fond en comble, l'animé, une pâle copie de "Gundam", a déjà commencé à être diffusé. Mais où est donc la beston là-dedans ?



On est loin de "Dragon Ball Z" !



## DR SCUMP : LE GRAND RETOUR



Voici les premières photos de la série télévisée qui signe aussi le retour en force de Toriyama qui supervise le projet en personne !



# Tekken 3

Alors que les deux premiers volets ont remporté un vif succès populaire sur Playstation, Tekken 3 s'apprête à sortir à son tour avec la ferme intention de réitérer l'exploit de ses aînés.

**A**vec Tekken 3, Namco a réalisé un coup de maître. En arcade, le jeu a permis à l'éditeur de tenir tête à Sega sur son rouleau compresseur VF3 malgré la différence importante de puissance entre la carte de Namco System 12, et le Model 1 de Sega. A ce sujet, rappelons que c'est Tekken

qui a inauguré le System 12. Cette nouvelle carte est une version 50% plus puissante que le précédent System 11. Car il fallait bien à un moment tenter de combler une partie du fossé technologique pour faire bonne figure face à VF3, tout en respectant la politique du tout Playstation.

la fiancée de Kazuya (eh oui, comme le monde est petit), et réclame l'âme de leur enfant "Jin". Jin défait le démon et s'enfuit avec son fils, loin de toute présence humaine, dans les monts Yakushima, au Japon.

Heihachi a changé depuis Tekken 1 et voue depuis son existence au Bien, avec un programme ambitieux pour établir la paix dans le monde. Usant de sa fortune colossale, il nourrit les pays pauvres et gomme les inégalités. Pres de 15 ans ont passé et une équipe de la Mishima Finance met à jour les ruines d'une ancienne cité en Amérique centrale, ainsi qu'une mystérieuse créature. Depuis, aucune nouvelle.

## L'heure du changement

Ce qui frappe avec Tekken 3, c'est très certainement la disparition de personnages clés de la saga. Ainsi, exit Kazuya, Jun et Michelle. Les autres ont vieilli et de nouveaux combattants ont fait leur apparition. Ce qui a permis au game-play d'évoluer au lieu

de tourner en rond. Reste à savoir si les fans qui avaient l'habitude d'utiliser Jun ou Kazuya vont s'y retrouver. Le scénario débute à la fin du deuxième volet. Après avoir vaincu son fils Kazuya, Heihachi Mishima l'a enterré dans la cratère d'un volcan et repris les rênes de l'entreprise familiale, Mishima Finance, qui lui avait été subtilisée au cours du premier épisode par le même Kazuya. Mais avec la défaite de ce dernier, le démon qui l'avait habité n'a pas disparu

pour autant au fond du volcan. En effet, cet être maletroque apparaît à Jin

## L'éternel retour

Heihachi arrive sur les lieux et découvre un vaste champier. Il est pris d'une sensation étrange. Il est à nouveau investi de l'ambition de conquérir le monde, comme autrefois. Pour cela, il veut prendre sous son contrôle cette



Les décors ne resteront vraisemblablement pas en 3D à cause des limites de la Playstation.



Graphiquement, la conversion semble très réussie.

créature aux pouvoirs extraordinaires. L'histoire se répète... Dès lors, nombre de combattants valeureux disparaissent un à un... Jun, son tour meurt, battue par cette créature d'un autre monde. Son fils, Jin, âgé de 15 ans, est recueilli par son grand père Heihachi. Jin demande à ce dernier de le former en vue de venger la mort de sa mère. C'est ainsi qu'il organise le troisième édition du tournoi de l'Iron Fist.

## PLAYSTATION

● Namco/Début 98



Chaque année voit un nouveau volet de Tekken arriver sur la 32 bits de Sony.



M. Paul est toujours aussi redoutable malgré son âge (dans le jeu !).



Les nouveaux personnages apportent de l'air frais à la saga.

Jun a disparu. Dommage, elle était un perso clé de Tekken 2.

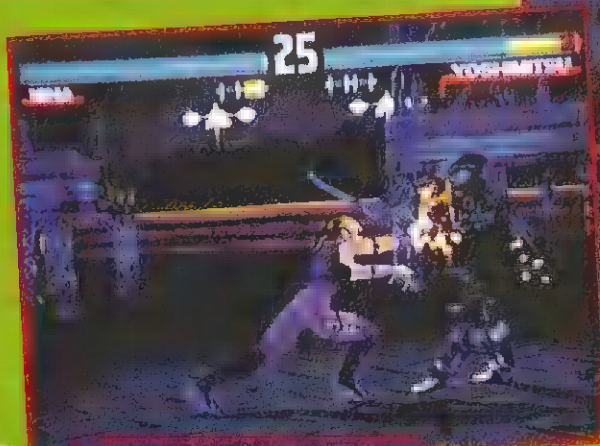


ing d'Acier"). Tous  
grands combattants  
sature. ... désormais  
ans. Le tournoi peut  
mencer...

## Et la conversion dans tout ça ?

Le passage du System 11 à la Playstation était "facile" vu que la carte avait été étudiée pour. Il en va autrement pour le System 12. Il semble qu'on ait atteint les limites de la PS avec Tekken 2.

Dans la version arcade, les décors sont en vraie 3D. Rappelée. Ce fut là le principal



Les effets de lumière sur les personnages ont été renforcés.

Le game-play et les mouvements sont 100% fidèles à la version arcade. La technique de Motion Capture a aussi été utilisée pour affiner les mouvements originaux. Pour compenser la modélisation moindre des personnages sur PS, le Goureaux Shading et le Mapping comme les différences visuelles. On se trouve donc devant une conversion vraiment réussie comme c'est désormais la tradition chez Namco. Les décors ne devraient pas rester en 3D mais se transformer en plan scrollé horizontalement. Mais comme ils n'intervenaient pas dans le jeu lui-même, à la différence d'un Fighting Vipers ou d'un VF3, cela ne devrait pas affecter le game-play. Le jeu inclura aussi les personnages bonus de l'arcade. Il y a aussi des plus, comme les films en images

synthèse qui ont toujours été superbes. On devrait avoir des modes de jeu supplémentaires (non encore dévoilés) et des personnages cachés. Rappelez-vous de Tekken 2 avec sa montagne de persos !

## Mission accomplie

Bref, la mission semble être remplie pour Namco, malgré les difficultés techniques liées à la différence de puissance entre la Playstation et le System 12. Ce Tekken 2 est d'ores et déjà assuré d'un succès à la mesure de ce n'est plus ! des volets précédents. Commencez donc à économiser pour sa sortie non



Les Replays vous permettent de revivre vos exploits en direct.



Le System 12 met en évidence les limites de la Playstation, mais Namco s'en sort très bien.

encore décidée pour l'Euro mais présumée pour le premier semestre 98. Pour votre information, ces premières infos sont issues d'une version avancée à un peu plus de 30%. Le résultat est déjà superbe.

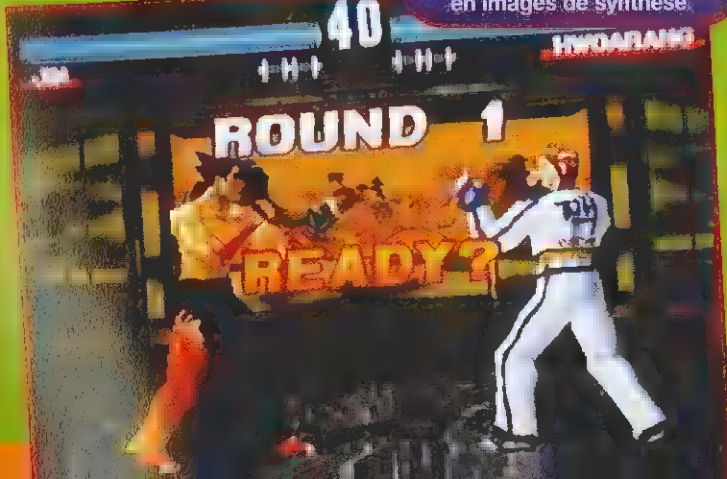
Jin est le fils de Jun et de Kazuya. Du coup, ses attaques rappellent pas mal celles de ses parents.



Tekken 3 a été un succès en arcade, la console devrait suivre sans problème.

écueil de la conversion. La PS est forte en 3D, mais sa faible mémoire vidéo est son point noir. De plus, la modélisation des personnages est bien plus poussée, et la qualité du mapping est très supérieure à celle de Tekken 2. Et il faut faire tenir tout cela en mémoire ! Il a fallu donc faire des choix.

Les fins du jeu vont proposer à nouveau de superbes films en images de synthèse.





# JAPON PREVIEWS

## Tekken 3

### EDDY GORDO

Pays : Brésil  
Style : capoeira  
27 ans, 188 cm,  
75 kg, B

C'est le rasta de service (la mode depuis Fatal Fury), il offre l'un des meilleurs game-play du jeu.



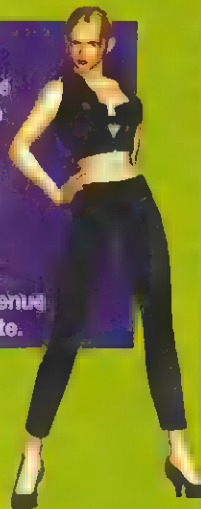
### PAUL PHOENIX

Pays : USA  
Style : Mercedes ?  
46 ans, 187 cm, 81 kg, O  
M. Paul a vieilli, mais sa  
force est restée la même.  
Il est toujours aussi  
redoutable.



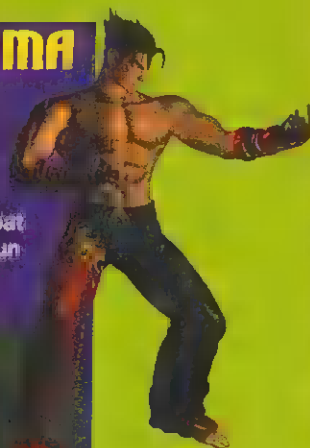
### NINA WILLIAMS

Pays : Irlande  
Style : aikido  
22 ans,  
161 cm,  
49 kg, A  
Elle s'est  
beaucoup  
entraînée, et  
nous est revenue  
bien plus forte.



### JIN KAZAMA

Pays : Japon  
Style : N.C.  
19 ans, 180 cm,  
75 kg, AB  
Nouvel héros du  
jeu, son art du combat  
est la synthèse de Jun  
(sa mère) et de  
Kazuya (son père).



### HWOARANG

Pays : Chine  
Style : tae kwan do  
19 ans, 181 cm, 68 kg, O  
C'est la copie conforme  
du bon vieux Kim de Fatal  
Fury. Il est très rapide.



### LEI WULONG

Pays : Chine  
Style : N.C.  
45 ans, 175 cm, 65 kg, A  
Copie du Shun de VF2.  
Lei possède les  
mouvements les plus  
étranges du jeu.



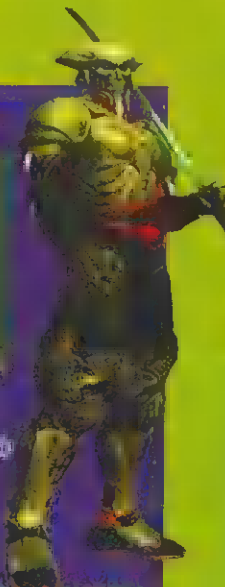
### KING

Pays : Mexique  
Style : catch  
28 ans, 200 cm, 90 kg, A  
Ses prises de corps au  
sol ont été améliorées  
pour notre plus grand  
plaisir.



### YOSHIMITSU

Pays : Japon  
Style : N.C.  
Age inconnu, 178 cm, 63 kg, O  
Ce personnage mystérieux a  
perdu son apparence  
humaine pour devenir un  
véritable monstre.



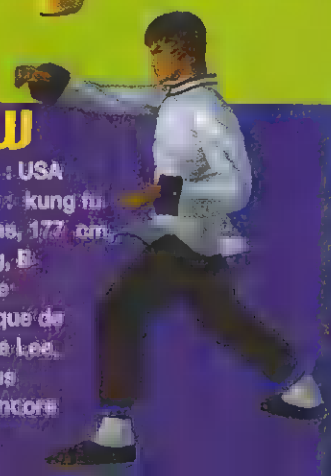
### CING XIAOYU

Pays : Chine  
Style : N.C.  
16 ans, 157 cm,  
42 kg, A  
Elle a pour mission  
de faire oublier  
la belle Jun. Mais  
le pourra-t-elle  
vraiment ?



### FOREST LAW

Pays : USA  
Style : kung fu  
25 ans, 177 cm,  
66 kg, B  
Digne  
réplique de  
Bruce Lee.  
Il nous  
revient avec une technique encore  
supérieure (Tu le crois, ça ?  
© AHL XX<sup>e</sup> siècle).







## JUCIA CHANG

Pays : USA  
Style : N.C.  
18 ans, 165 cm, 54 kg, B  
C'est la sœur de Michelle,  
et elle prend l'intérêt dans  
ce troisième volet.  
Pourquoi ?



## OGRE I & II : SYNDROME DRAGONBALL ?

Pays : Amazonie  
Style : démoniaque  
On ne sait rien de lui, sauf qu'il veut tuer à tout prix !  
Ce démon libéré lors des fouilles est le super méchant  
du jeu, alors prenez garde !

En intégrant Heihachi Mishima,  
Ogre I se transforme en une  
créature plus démoniaque  
appelée Ogre II.  
Malheureusement, elle se  
comporte globalement comme  
Devil Kazuya et la vaincre ne  
sera pas difficile avec un peu de  
patience.



## BRYAN FURY

Pays : USA  
Style : Kick boxing  
29 ans, 186 cm, 80 kg, AB  
Peu exploitée dans Tekken 2,  
la Kick boxing nous revient  
bien plus musclée !



## HEIHACHI MISHIMA

Pays : Japon  
Style : Mishima  
73 ans, 179 cm,  
80 kg, B

Malgré son âge, il n'a pas  
perdu de ses  
ambitions d'autrefois  
et sa puissance est  
restée la même.



## GUN JACK

Pays : un labo de  
développement militaire  
Style : militaire  
7 ans, 220 cm,  
170 kg, plutonium  
Ce robot de combat  
a renforcé son arsenal  
et vous posera pas  
mal de problèmes !



## KUMA

C'est l'animal de  
compagnie de Heihachi  
(si ! si !)  
Style : dérivé de celui  
de Heihachi  
18-20 ans, 280 cm, 210 kg  
Le style est assez austère  
mais destructeur.

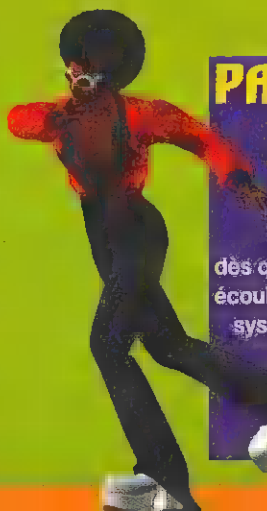


## MOKUJIN

Pays : la forêt  
Style : Mokujin Ken  
Age inconnu,  
178 cm, 95 kg  
L'homme  
des bois est  
un personnage  
bonus plus comique que  
redoutable.

## PATIENCE ET CONQUEUR DE TEMPS

Tiger Jackson et Anna apparaissent  
dès qu'un certain temps de jeu s'est  
écoulé. Namco avait déjà testé ce  
système, le "Time Release Character",  
dans Soul Edge Evolution 2. On  
accède ainsi aux semi-boss  
et boss en plus de ces  
deux persos.





# Sega Rally Champ

En exclusivité pour Consoles+, Tetsuya Mizuguchi, la figure emblématique de l'AM Annex, et son équipe ont accepté de vous dévoiler en avant-première leur nouveau bébé.

**U**s vous en souvenez, Sega Rally marqué son époque arcade et sur console par un game-play et une réalisation exemplaires. A tel point que beaucoup de joueurs considéraient toujours inégalé ce jour sur ces deux marchés. Son secret, un homme, Tetsuya Mizuguchi. Créant son propre AM, l'enfant terrible de Sega s'est entouré d'une équipe de vétérans talentueux avec la ferme ambition de réaliser un titre fort. Je vous préviens tout de suite, le Model 3 délivre un spectacle

En dérapant, on laisse des traces de pneu.



en temps réel encore jamais vu. C'est une expression reprise très souvent au sujet de cette carte d'arcade, mais il vous l'accorde, mais il y a plus que dans les titres précédents, on atteint un sommet inédit dans

On peut dorénavant sélectionner la Lancia Stratos dès le début !



l'histoire du jeu vidéo. Graphiquement, c'est un monstre, mais c'est en mouvement que le jeu prend une dimension démente ! Son grand frère est enterré vite fait bien fait ! La puissance du Model 3 permet à Mizuguchi de réaliser un second volet gérant une foule de paramètres physiques de manière hyperréaliste.

## Quoi de neuf ?

Au niveau du game-play, le jeu n'est pas encore assez avancé (30%) pour se faire une idée définitive, mais, à ce stade, la course luit déjà le plaisir éprouvé dans le premier volet du jeu. Pour la borne, l'avancement est évalué à 50%. Outre la révolution graphique, le jeu s'étoffe à tous les niveaux. Plus de voitures. On pourra



En rallye, les dérapages sont la clé de la victoire !

désormais faire son choix entre plus de quatre bolides. Leur nombre définitif n'est pas arrêté, car Sega est encore en négociation pour les licences.

## Vous en reprendrez bien une claque

On devrait compter, tout va bien, pas moins de huit véhicules, avec, pour la première fois, des voitures françaises. Oui, Monsieur ! Françaises ! La Peugeot 306 et la Laguna de Renault rejoindraient Subaru et Ford au titre des nouveaux arrivants. Ce qui n'empêche pas de retrouver des vieilles connaissances, surtout, des légendes comme la Toyota Celica, la Lancia

Delta ou la fabuleuse Lancia Stratos !

Il y aura au moins six circuits, avec un panel complet de terrains et de situations. On passera de l'asphalte au rallye raid ! Autre changement important, on subira les caprices de la météo (pluie, neige, brouillard) ainsi qu'une course de nuit redoutable. Cette dernière n'est autre que la réplique du fameux Monte-Carlo !

## Que du rallye !

Il faut toujours rallier l'arrivée dans les temps et en rattrapant vos quinze concurrents. Attention, cela reste du rallye, donc pas question de départ groupé. Enfin, un mode Time

Deux Stratos se battent pour être devant avant le rétrécissement de la route.





# Championship 1998

## UN DUEL INFERNAL !

Kenji Sasaki, l'ancien champion du monde de rallye, est le concurrent le plus redoutable de Tetsuya Mizuguchi.

comme "la" référence à l'arcade automobile. Tetsuya Mizuguchi, autrefois membre de l'AM2, a travaillé sur des hits tels que Sega Rally 95.

Monsieur de course automobile 3D chez Sega. C'est le

sentant à l'étroit dans la maison mère. Il a pu constituer son propre AM. Il est

aussi exigeant qu'un Miyamoto dans son travail. Ce qui explique en grande partie le

réalisme et de finition de ses jeux. Kenji Sasaki, lui, est plus méconnu. Il a

travaillé pour Sega en free-lance avant de rejoindre Namco, au

grand dam de son ami Mizuguchi. Là-bas, Kenji Sasaki a travaillé sur des gros projets, sur lesquels

il ne veut pas s'étendre, mais qu'on connaît sous le nom de code "Rav% R&C" (les fans

reconnaîtront). Il y a un an et demi de cela, Mizuguchi a réussi à récupérer Sasaki pour son

AM. À noter que, depuis, Namco n'a plus produit de jeu de course. Oh la belle coïncidence ! Disons que le concurrent a été tout simplement décapité !

Après le départ de Kenji Sasaki, Namco s'est retrouvé décapité depuis, a jeté l'éponge.



Tetsuya Mizuguchi a placé, comme à son habitude, la barre très haut avec son SRC 98.



Après le départ de Kenji Sasaki, Namco s'est retrouvé décapité depuis, a jeté l'éponge.

Attack vous lancera à la chasse au record. On peut se demander si un système reliant toutes les salles d'arcade sera mis en place pour afficher constamment le meilleur temps à l'échelle nationale.

## Ces détails font le réalisme !

L'AM Annex a soigné son bébé dans les moindres détails ! Au niveau du jeu, on trouve des effets spéciaux monstrueux qui enterrent tout ce qui a été fait

avant. Un exemple, histoire de vous faire baver d'envie ! Les vitres des voitures reflètent, avec une qualité hyperréaliste, les décors environnants. Bien sûr, rien ne rame ! Pour votre information, sachez que Sega Rally 2 va introduire de nouveaux effets jamais vus encore sur Model 1 : vous allez vite, vous serez ébloui par la mitraille des flash des fans amassés sur les bords de route. Une scène inspirée d'une vidéo tournée dans la voiture de Didier Auriol.

Impressionnant ! On aura peut-être droit à des traversées de rivière. Les voitures respectent les configurations spécifiques à chaque course. Au Kenya, on reconnaît l'équipement des rallyes raids (pneu de secours sur le toit, système d'aération...).

À Monte-Carlo, on note la batterie habituelle des phares frontaux. Eh oui, l'équipe de développement n'a pas hésité à parcourir des milliers de kilomètres pour suivre les manches les plus importantes du Championnat du monde de Rallye.

## Et la borne ?

La borne possède un système unique qui permet de traduire les tremblements du châssis, mais aussi l'effet du freinage, par une légère poussée vers l'avant. Les enceintes, disposées un peu partout, vous font ressentir le relief du terrain. En plus de la musique, on aura aussi droit aux bruits de l'intérieur de la voiture. C'est bête, mais ça rajoute énormément au jeu ! Les phares en haut de la borne possèdent de vrais caches "Gibie".

Sega Rally devrait sortir dans le courant de mars 98, il sera, comme le premier épisode, voué au marché européen. L'édition 95 s'était vendue à plus de 10 000 exemplaires, celle de 98 risque de faire aussi



**Vous sortez de la piste, et hop ! vous labourez les bas-côtés !**

## ARCADE

● AM Annex/Printemps

fort, d'autant que Sega a réussi à tour de force de ramener le prix du Model 1 à celui du Model 2 ! La borne sera disponible à partir de la fin du mois prochain pour de nouvelles photos.



**Quand les pneus chauffent, la gomme brûle avec un effet de fumée saisissant.**





# JAPON PREVIEWS

## WORLD RALLY CHAMPION

Vous ne pouvez pas passer les Japonais sans mentionner le jeu de la Sega Team qui est le plus récent (et le plus beau) !



Celica



Delta



Impreza



Stratos



Les flashes crépitent à votre passage !

L'effet de vitesse est grave tout comme la beauté du jeu ! Sans oublier l'animation !

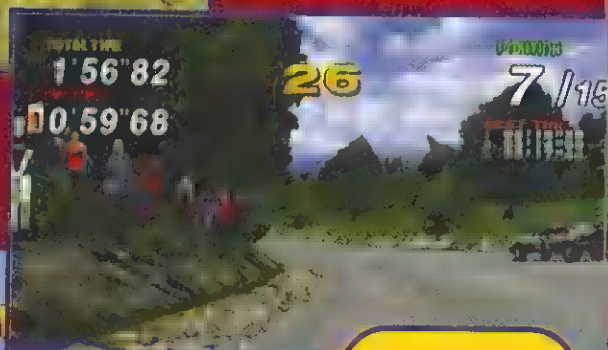


La qualité est incroyable comme de la

Les empoignades pendant la course sont très viriles.



L'équipe a pris des milliers de photos à travers le monde pour réaliser les décors.



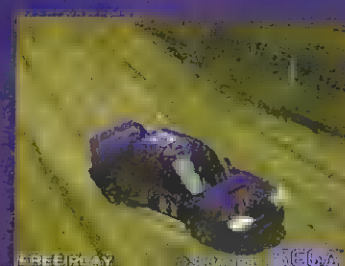
Les spectateurs seront très nombreux en bord de piste dans la version finale.



La puissance du Model 3 permet de voir très très loin !



Pour doubler ce concurrent, c'est pas gagné !







La qualité du décor est incroyable, tout comme la gestion de la lumière.



Je répète : tout est en 3D temps réel !



Il y a en permanence une quinzaine de voitures sur la piste.



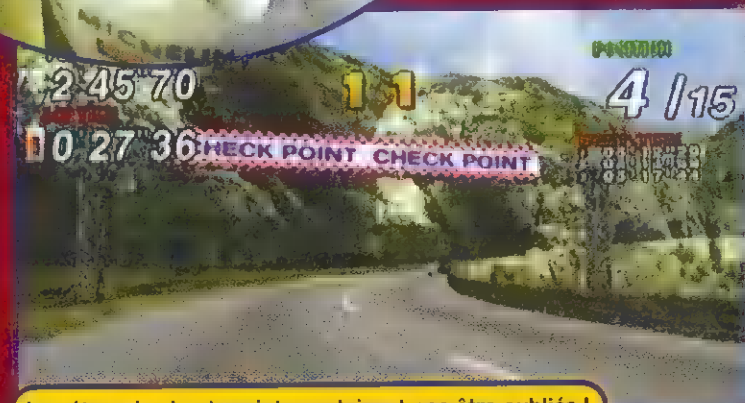
L'adversaire ne tentera pas d'actions dangereuses, mais il commettra un minimum de fautes.



A l'arrivée, on vous montre la voiture sous toutes les coutures !

## UN FORMIDABLE POTENTIEL

Selon Kenji Sasaki, le Model 3 demande une nouvelle approche en matière de développement. La carte permet des effets et un aspect graphique révolutionnaires. Mais ce formidable potentiel ne doit pas constituer l'essentiel du jeu. Le game-play doit également progresser à la mesure de l'amélioration importante des graphismes. La carte est la même que celle de JP2 (AM3, Model 3.2). Le projet Sega Rally Championship 1998 a débuté des mars 1997. Entre 15 et 20 personnes travaillent sur le jeu. C'est peu comparé aux effectifs de l'AM2, mais Mizuguchi y voit de meilleures conditions de créativité. L'AM Annex devrait bientôt s'agrandir afin de produire plusieurs jeux en même temps. Cet AM a développé ses outils de programmation personnels pour le Model 3 afin de se constituer une image de marque que l'on retrouvera à travers ses jeux. A l'heure actuelle, Sega Rally 2 est de loin ce qui se fait de mieux sur Model 3 (et en arcade plus généralement), mais l'équipe de Mizuguchi estime utiliser encore moins de 30% du vrai potentiel de la carte.



Les éternels check-points ne doivent pas être oubliés !





# Blazing Star

Après *Pulstar* (1995), voici enfin la suite de l'un des shoots les plus célèbres du monde de la Neo Geo, mais aussi du genre arcade et consoles confondus.

**A**près plus de deux ans d'attente, voici enfin la suite de *Pulstar*, *Blazing Star*, qui pointe du bout de son nez. Et comme c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes, la recette du succès du premier épisode a été conservée et légèrement pimentée. Le scrolling est toujours horizontal. Le système de jeu ressemble beaucoup à celui de

premier volet se sont déguisés en robots agressifs. Ce qui ne leur évitera pas de se faire étripier comme il se doit. Un mode sans armement évolutif proposera un challenge de poids (impossible) pour les vétérans. Vous aurez apparemment le choix entre quatre appareils. En cours de partie, des messages apparaissent pour commenter vos actions. Bien sûr, les graphismes ont été améliorés. Ce qui explique la taille démesurée de la cartouche (346 Mb). Mais pas de 3D, juste de la bonne 2D avec ses hordes d'ennemis et ses boss toujours aussi difficiles à vaincre. On peut bien sûr tirer une super boule d'énergie, ou préférer le Rapid Fire pour nettoyer l'écran vite fait. L'attente n'aura pas été vaine. Le meilleur shoot de Neo Geo a fait peau neuve. Si seulement le premier volet pouvait ressortir sur nos 32 bits !

**NEOGEO**

● SNK/Début 98

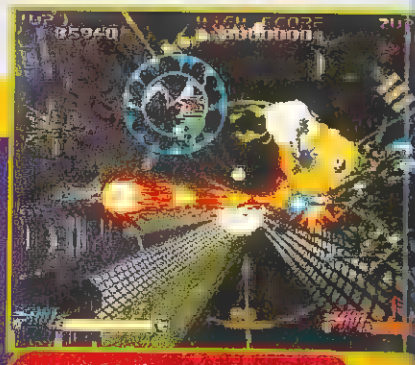
R-Type avec la possibilité de charger son tir pour provoquer une boule d'énergie destructrice du plus bel effet. Les sprites ont été réalisés en 3D, puis convertis sous forme 2D. Le mode 2 joueurs est également de la partie. Au titre des changements, notez que les monstres du

Finis les monstres du premier volet. Cette fois, ce sont des robots qu'on pulvérise !

Les effets 2D sont très réussis.

Vos actions sont commentées en bord d'écran.

Les fous de la détente vont être aux anges.



Incarnez le  
niveaux, C  
film. De l'a  
bonus secr  
graphismes  
Il est de plus  
CORPATU



En mars

# 3 NOUVEAUX MICROMANIA

## NANTES MARSEILLE ORLEANS

LA NINTENDO 64  
+ 1 manette 999<sup>9</sup>

NINTENDO 64



Les  
**meilleurs jeux**

Nintendo 64  
sont chez

# MICROMANIA

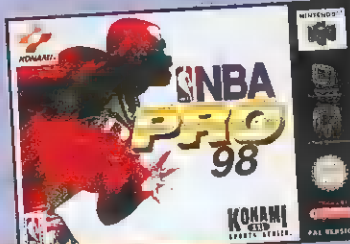
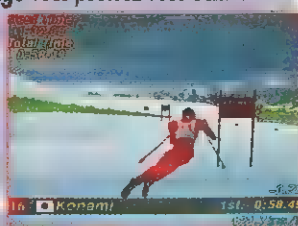
GARANTIE MICROMANIA  
1 AN SUR TOUS LES JEUX

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

**NEW**

Fous de glisse, non vous ne rêvez pas ! Vous pouvez participer aux jeux olympiques d'hiver. 13 épreuves disponibles : ski alpin, saut à ski, snowboard, freestyle... Avec un mode compétition olympique ou challenge vous pourrez vous éclater à

4. De plus la manette analogique est compatible.



La première simulation de basket arrive sur la N64 ! À vous le championnat NBA 98 ! Jouez dans les plus grandes équipes avec les véritables joueurs modélisés. Avec un superbe graphisme en 3D hyper fluide et dynamique, des

mouvements calqués sur la réalité et la possibilité de jouer à 4 simultanément vous serez vraiment sur le parquet.

**NEW**

Le catalogue officiel  
Nintendo 64 dans tous  
les Micromania !!



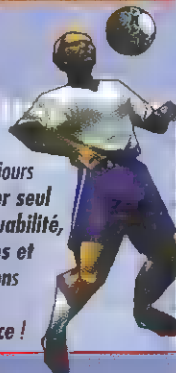
Incarnez le plus célèbre des agents secrets ! Composé de 20 niveaux, Golden Eye 007 reprend les meilleures scènes du film. De l'action, un niveau de détail extrême, des tonnes de bonus secrets, des graphismes magnifiques ! Il est de plus COMPATIBLE avec le VIBREUR !!

**FIFA 98**  
EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE



**TOP**

La nouvelle mouture de FIFA 98 offre toujours la possibilité de jouer seul ou à plusieurs. Jovabilité, fluidité améliorées et nombreuses options feront de ce jeu la nouvelle référence !



**TOP**

Dans la peau d'un des 8 personnages parcourez 25 circuits de toute beauté dans le seul but de finir le premier : chutes d'eau, rivières de lave, déserts et villes. La nature du sol changeant, adaptez votre conduite à chaque circuit. Enigmes et boss de fin de niveau. Mode 4 joueurs.





En mars

# 3 NOUVEAUX MICROMANIA NANTES - MARSEILLE - ORLEANS

**COOL BOARDERS 2**

Avec Cool Boarders vous pourrez surfer douzaine de planches 4 personnages base sans compter ceux se cachent. Jouez seul ou à 2 participez à des championnats, faites du half pipe et bien d'autres choses encore !

**NEW**



Découvrez les tops d'Or 98 PlayStation dans le catalogue immer disponible chez Micromania II 1998

## Vivez les sports d'hiver grâce à votre PlayStation avec CoolBoarders 2,

**TOP**

**NIGHTMARE**

Au XIX<sup>e</sup> siècle, de mystérieuses hordes de démons envahissent la ville de Londres. À vous de choisir la bonne personne, un prêtre ou une jeune fille qui aura la lourde tâche de nettoyer la ville des ces monstres avides de sang. Ce jeu est un mélange subtil de Tomb Raider et de Resident Evil.

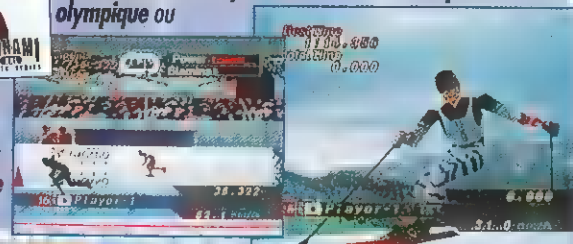
**PlayStation**



challenge vous pourrez vous éclater à 4. De plus la manette analogique est compatible.

Fous de glisse, non vous ne rêvez pas ! Vous pouvez participer aux jeux olympiques d'hiver. 13 épreuves disponibles : ski alpin, saut à ski, snowboard, freestyle... Avec un mode compétition olympique ou

**NEW**



**BLOODY ROAR**

Voici un jeu de combat original : graphismes soignés, rapidité exemplaire... Jouer avec 8 personnages principaux sans oublier ceux qui sont cachés, chacun ayant la possibilité de se transformer en animal.

**NEW**



Jeu disponible MARS 98

Konami, champion des simulations sportives, vous permet de participer au championnat NBA 98 ! Motion capture, modélisation de vos stars préférées rendent le jeu encore plus réaliste : slam, alley cops, plusieurs vues, possibilité de transfert, gestion et création de joueurs...

**NEW**



**VERSAILLES**

Versailles arrive enfin sur votre PlayStation ! Plongez dans cette magnifique reconstitution historique qui, grâce à un système unique de programmation, vous permettra de vous balader dans de superbes décors en 3D. Une



**WARHAMMER DARK OMEN**

Dark Omen est un wargame en 3D temps réel. Vous êtes libres de vos mouvements et du choix des angles de caméra. Vous incarnerez le capitaine d'une armée de mercenaires chargés de délivrer cette terre des hordes des ténèbres : régiments de cavalerie, d'infanterie, d'archers et de sorciers, machines de guerre...



**BUSHIDO BLADE**

Ce jeu de combat vous permettra de jouer avec et contre des samourais : rapidité du jeu, originalité des décors pour échapper à l'adversaire plus facilement ; plus de 12 personnages très fins ainsi que la possibilité de jouer avec la manette analogique sont les

**NEW**



LA P  
+1  
MIC  
GRA  
avec  
Du n  
privi  
le M  
de re  
prix



X  
A  
NS

LA PLAYSTATION  
+ 1 manette

990 F



PlayStation

arts d'hiver  
tre PlayStation  
s 2,  
Nagano...

NEW

nt à ski,  
stitution



us permet de  
apture,  
encore plus  
bilité de



NEW

ersaire plus  
e la

# MICROMANIA

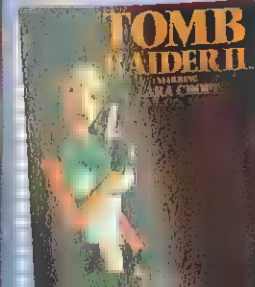
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

**MICROMANIA**  
GRATUITE  
avec le 1<sup>er</sup> achat !  
De nombreux  
privilèges avec  
la Mégacarte et 5%  
de remise sur des  
prix canons !

**NOUVEAU  
SERVICE !**  
**Micromania  
reprend  
vos anciens jeux  
PlayStation  
et Nintendo 64**

**3615 MICROMANIA**  
Tout le catalogue des jeux  
(1,29 F la minute)

**GARANTIE MICROMANIA**  
1 AN SUR TOUS LES JEUX



La belle Lara part à la recherche de la  
«Dague de Xian» : 5 univers  
subdivisés en plusieurs niveaux, de la  
Chine à Venise et au Tibet, utilisation de 2  
objets en même temps, conduite d'  
engins, de nouvelles  
armes, de nouveaux  
monstres. Les milliers de  
fans qui la connaissent  
sont ravis plus d'être



**MICROMANIA NANTES**  
Centre Commercial Boulay  
44000 Nantes **NEW**

**MICROMANIA ORLÈANS**  
Centre Commercial Place d'Orléans  
45000 Orléans **NEW**

**Ouverts tous les dimanches**  
**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**  
Galerie Champs - 84 av. Champs-Élysées  
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile  
Tél. 01 42 56 04 13

**MICROMANIA BVD DES ITALIENS**  
Princes - 61 bvd des Italiens  
002 Paris - Mo Richelieu-Drouot  
et RER Opera - 01 40 15 01 10

**MICROMANIA MONTPARNASSE**  
120 rue Rennes - 75006 Paris  
Métro Montparnasse ou Saint-Placide  
01 45 49 07 07

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5 rue Pirouettes - Niveau 1  
RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut  
75001 Paris - 01 45 08 15 71

**MICROMANIA ITALIE 2**  
Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2  
A côté de Gratiot - 75013 Paris  
Tél. 01 45 89 70 43

**MICROMANIA MARSEILLE**  
Centre Commercial Centre Saurat  
13001 Marseille **NEW**

**MICROMANIA IVRY GRD CIEL**  
Centre Ciel/Carrefour-Grand Ciel  
94200 Ivry-sur-Seine  
Tél. 01 43 15 12 06

**MICROMANIA SAINT-QUENTIN**  
Centre Ciel/St-Quentin-en-Yvelines  
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-  
Yvelines - 01 30 43 25 23

**MICROMANIA CERGY**  
Centre Commercial Les 3 Fontaines  
Niveau Bas - Face Go Sport  
95000 Cergy - 01 34 24 88 81

**MICROMANIA CRÉTEIL**  
Centre Ciel/Créteil Soleil - Niveau Haut  
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture  
93117/181/104/308 - 94016 Créteil  
01 43 77 24 11

**MICROMANIA ROUEN ST-SEVER**  
Centre Commercial Saint-Sever  
76000 Saint-Sever  
02 32 11 55 44

**MICROMANIA TOULOUSE**  
Carrefour-Portet-sur-Garonne - 3127  
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 19

**MICROMANIA AVIGNON**  
Espace Soleil - 30130 Pontet  
Tél. 04 90 31 17 66

**MICROMANIA MONTPELLIER**  
Centre Ciel/Le Polygone - Niveau Haut  
34000 Montpellier - 04 67 20 14 57

**MICROMANIA GRAND-VAR**  
Centre Commercial Grand-Var Sud  
83160 La Valette-du-Var - 04 94 75 11 30

**MICROMANIA CAP 3000**  
Centre Ciel/Cap 3000 - Rez-de-Chaussée  
06700 St-Laurent-du-Var - 04 93 14 61 11

**MICROMANIA NICE-ÉTOILE**  
Centre Ciel - Étoile Niveau 1  
06000 Nice - 04 93 62 01 14

**MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**  
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1  
69003 Lyon - 04 78 60 71 82

**MICROMANIA LYON ST-PRIEST**  
Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Priest  
04 72 37 47 55

**MICROMANIA EURLILLE**  
Centre Ciel Eurlille - Rez-de-chaussée  
59777 Lille - 03 20 55 72 72

**MICROMANIA LILLE V1**  
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq  
59650 Lille - 03 20 05 55 55

**MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**  
Centre Commercial Auchan  
62950 Noyelles-Godault  
Tél. 03 21 20 52 77

**MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**  
Centre Commercial Cora Cormontreuil  
51350 Cormontreuil  
03 26 86 52 76

**MICROMANIA STRASBOURG**  
Centre Commercial Place des Halles  
Niveau Haut (face entrée BHV)  
67000 Strasbourg

En vertu de la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.



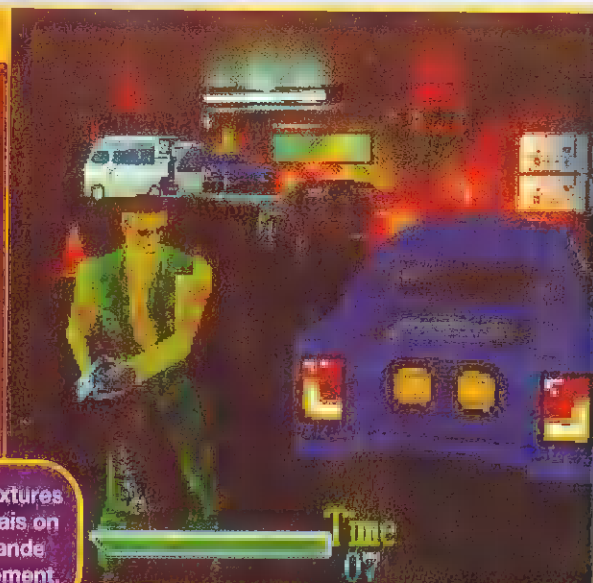
# Crisis City

Après une longue absence, Takara est de retour. Il est vrai qu'entre-temps l'éditeur nous a sorti quelques titres sans grande envergure. Voici enfin l'heure du changement avec...

**T**o Shin Den  
Mauvaise réponse : Takara est en quête de nouveauté, car innover dans le jeu de combat 3D est devenu une tâche ardue sur la Playstation qui est saturée de ce type de production. La mode est actuellement à Bio Hazard. Cependant, Takara a choisi la voie empruntée par Riverhillsoft avec son Over Blood. En effet, Crisis City est entièrement en 3D avec un jeu de lumières meilleur que son concurrent de Riverhillsoft. L'équipe de développement s'est directement inspirée de films comme "Nikita", "L'Arme fatale", "Terminator" ou "Desperado". On évolue dans une ville gigantesque,

entièrement en 3D mappée et divisée en niveaux. Grâce à la 3D, le travail des angles de caméra est simplifié par rapport à un Bio Hazard (2D). Les choses peuvent changer d'ici, mais, pour le moment, vous évoluez dans des niveaux où vous devrez éliminer tous les ennemis, à la manière d'un Virtua Cop, sauf que, cette fois, il faudra surveiller vos arrières, car les menaces viennent de partout. Chaque niveau est limité en temps. Rien n'a encore été révélé sur la présence ou non d'un mode 2 joueurs. Mais il y a de grandes chances pour que le jeu se cantonne dans un game-play solitaire. Allez, plus que quelques mois avant le test !

La qualité des textures n'est pas top, mais on a une assez grande liberté de mouvement.

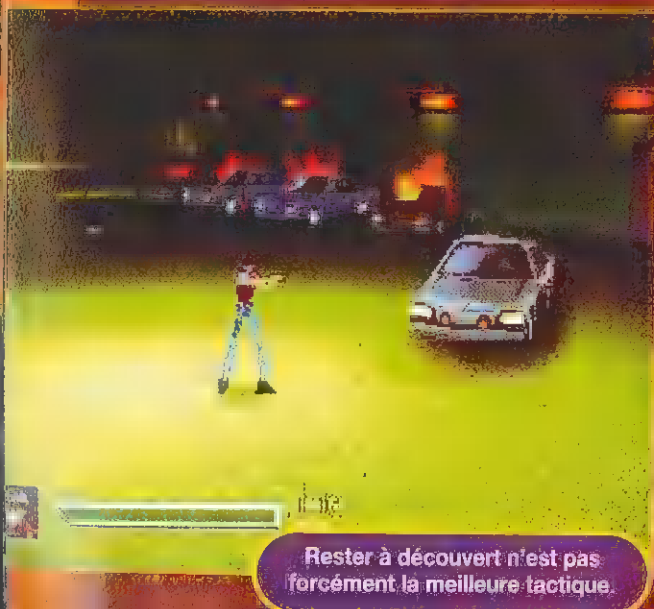


PLAYSTATION

● Takara/26 février

Ce Crisis City veut allier Virtua Cop et Doom. Le pari sera-t-il réussi ?

Les civils doivent être épargnés, sinon vous serez sanctionné.



Restez à découvert n'est pas forcément la meilleure tactique.



On pourra peut-être faire tourner les décors autour de son personnage.





# accélérateurs de sensations pour PlayStation



"...la référence absolue dans le domaine de la simulation de conduite"  
*PlayStation Magazine 9/10*



"Intro superbe, cinématiques divines, jeu tout en français: on frôle la perfection"  
*Consoles + 84 % Mega Hit*



"Les énigmes sont toujours aussi torques et drôles, les voix sublimes (...), et la durée de vie toujours aussi longue"  
*Joypad 90 %*



"Colony Wars est sans aucun doute le meilleur shoot'em up moment"  
*CD Consoles HIT ★★★★★*



"Un jeu très complet, angoissant et bien conçu, que l'on attend avec impatience"  
*PlayMag*



"Overboard... penser aux premiers jeux vidéo: simplicité du scénario, prise en main rapide et principe délectant"  
*Consoles +*



"Adidas Power Soccer 2 s'annonce comme un petit bijou"  
*CD Consoles*  
"Un jeu de foot 100 % arcade, rapide et très facile à jouer"  
*PlayStation Magazine*



## La Nouvelle Génération





# Metal Gear Solid

Apparu pour la première fois sur MSX2 en juillet 1987, Metal Gear nous revient sur Playstation après de longues années d'absence. Sauverez-vous le monde ?

**L**e succès de Metal Gear sur MSX, un ordinateur 8 bits, a souvent été attribué à son action explosive soutenue par un scénario d'enfer. Cette fois, les choses changent, car la technologie actuelle permet d'ajouter un environnement en 3D quasi libre. Cette nouvelle version est encore l'œuvre de Hideo Kojima, responsable du premier volet sur MSX, mais aussi de super hits tels que Solid Snake, Policenauts ou Snatcher...

**PLAYSTATION**

● Konami/1998

L'action se situe au début du XXI<sup>e</sup> siècle, dans un centre militaire situé en Alaska, investi par un commando terroriste dirigé par Liquid Snake, un ancien compagnon de guerre de Solid Snake, héros du jeu, donc vous. Le temps est compté, car les méchants menacent de réduire les Etats-Unis en cendres radioactives dans les 24 heures. Voilà pour le scénario, maintenant place à l'action. Comparé à l'ennemi, vous êtes

sous-équipé et peu expérimenté. Vous devrez donc éliminer un maximum de gardes pour récupérer leur matériel et augmenter votre expérience. A cette fin, il faudra utiliser au mieux la configuration du terrain pour vous cacher et attaquer les ennemis isolés par surprise.

Outre les humains, vous devrez aussi affronter des chiens. Ceux-ci sont redoutables, car ils détectent votre présence de loin, même quand vous êtes caché. Rajoutez une série de systèmes de sécurité (rayon infrarouge, caméra de surveillance...) et vous comprendrez que ce n'est pas gagné. Si l'alerte est donnée, tous les ennemis dans votre périmètre vous tomberont dessus simultanément. Pour survivre dans Metal Gear, il ne faut pas bourriner comme une brute. Non.

## Un réalisme extrême

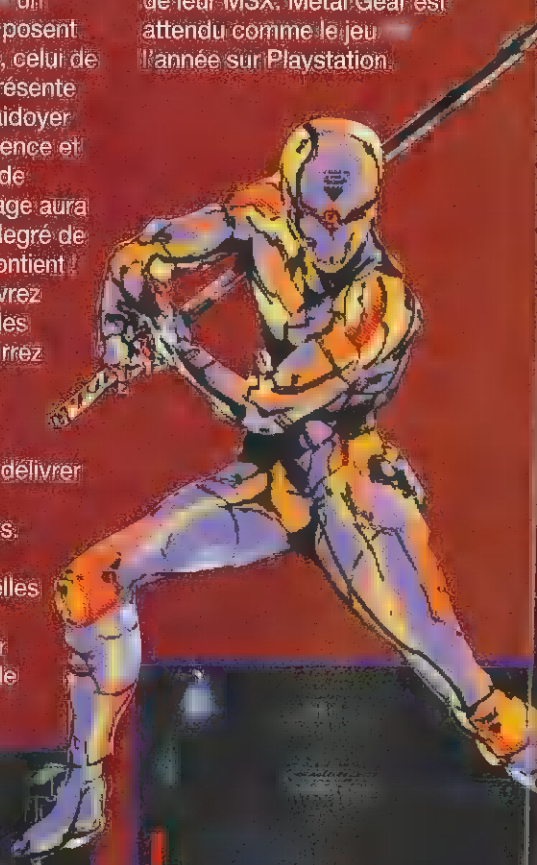
Tout se passe en finesse. Il faut choisir constamment entre l'affrontement et le camouflage. D'une manière générale, moins vous aurez de contact avec l'ennemi, mieux vous vous porterez. Le jeu repose sur une longue et méticuleuse étude des méthodes de combat et des

stratégies militaires. En l'observant, on est rapidement frappé par l'extrême réalisme des situations et l'abondance de détails. Il faut être silencieux et égorger les gardes en se penchant par derrière.

## Sur les sentiers de la gloire

Les armes sont des répliques fidèles et leurs effets sur les ennemis sont rigoureusement conformes à la réalité. La Motion Capture donne au titre un degré de réalisme et un niveau de violence qui posent un problème à Konami, celui de la censure. L'éditeur présente son titre comme un plaidoyer contre la guerre, la violence et le nucléaire. Force est de constater que le message aura du mal à passer vu le degré de violence extrême qu'il contient. Par moments, vous devrez recueillir des items et des informations. Vous pourrez même rencontrer des personnages qui vous prêteront main-forte. N'oubliez pas aussi de délivrer les techniciens et les scientifiques prisonniers. Le premier objet à récupérer sera les jumelles infrarouges qui vous permettront de localiser les ennemis de loin et de les descendre à 50 ou

60 mètres de distance, comme dans GoldenEye (Rare, N64). Metal Gear Solid Snake intègre deux vues : une en 3D isométrique et une à la Doom. La première est très utile pour avoir une bonne vision d'ensemble et vous cacher. La seconde est vitale lors des scènes d'action. La renommée du jeu n'a pas baissé depuis la version 8 bits et il devrait remporter un gros succès sur Playstation auprès des joueurs qui avaient déjà passé de longues heures devant l'écran de leur MSX. Metal Gear est attendu comme le jeu de l'année sur Playstation.



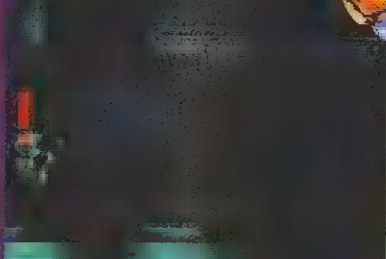
La vue Doom-like est pratique pour le tir. A noter la carte qui vous guide.



En cas d'alerte, les terroristes vous tomberont tous dessus !



Mieux vaut vous cacher et progresser en finesse.



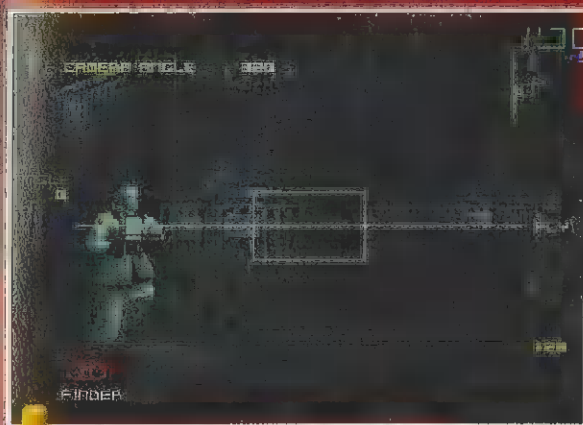
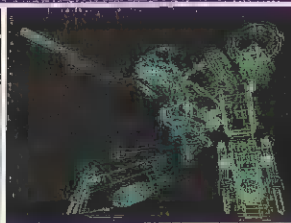
Un garde vous surprend ! Les autres ne vont pas tarder !



# d Snake

## METAL GEAR. AH OUI ?

C'est le nom donné à une arme puissante, un croisement de tank et de robot. Son arsenal est très fourni et inclut des armes nucléaires. Il a été mis au point lors de la Guerre froide (dans le jeu !) et possède une grande mobilité. Rien n'a encore été divulgué officiellement, mais mon petit doigt me dit que vous allez sûrement l'affronter.



Avec les jumelles, on peut étudier son chemin sans prendre de risques.



Ils arrivent par derrière ! Vous allez déguster !



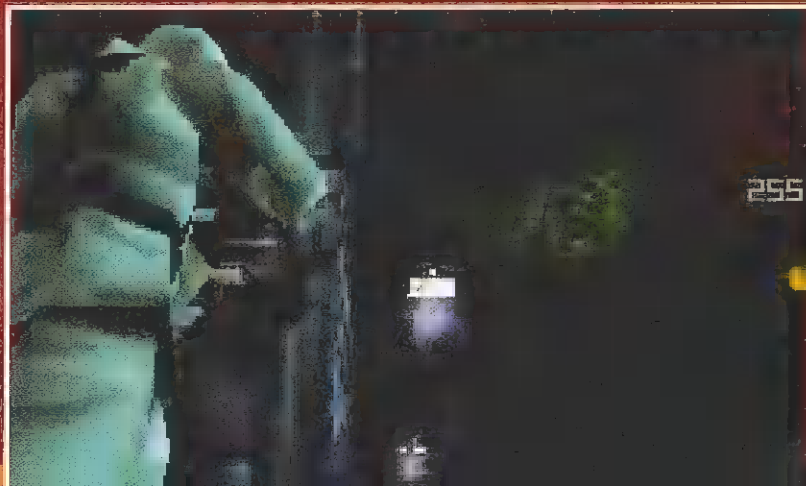
Voici donc les fameux missiles nucléaires qui menacent les Etats-Unis.



Il faut bien observer le rythme des tours de garde.



La dissimulation est un principe de base de Metal Gear.

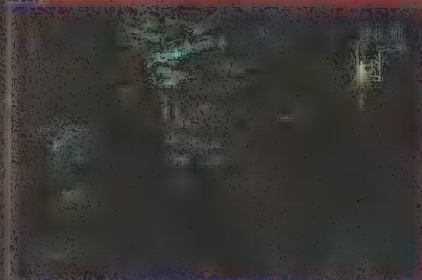


La plupart du temps, c'est au corps à corps que vous éliminerez vos ennemis.

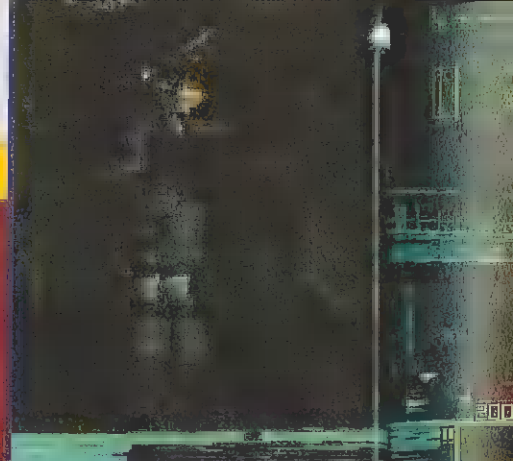




# Metal Gear Solid Snake



Les rats ! Ils sont vraiment partout !



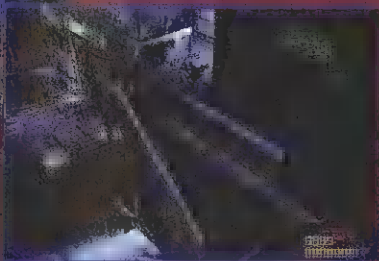
Pourra-t-on piloter le tank ?  
Réponse à la sortie du jeu.



A la sortie de l'ascenseur, on  
vous attend de pied ferme.



Le premier qui tire gagne !



La qualité des décors 3D est  
excellente !



Attendez qu'il s'approche  
pour flinguer !



Une bien belle bande de trognes !



or le tank  
tie du jeu.

?

Se cacher dans un camion permet de franchir les postes de garde.

Le garde suspecte quelque chose. Il faut vous cacher.

Une planque indémodable sous le camion!

Comme dans GoldenEye, on peut shooter les ennemis de loin.

Dans Metal Gear, on tire dans le dos!

Une foule de scènes se situent en extérieur.

che



# Bushido Blade 2

Ce premier Bushido Blade avait créé la surprise sur Playstation. Son côté simulation et duel au katana en avait accroché beaucoup, et rebute plus d'un. Fort de son succès, Square nous sort la suite.

**B**ushido Blade 2 a conservé côté simulation du premier épisode. Le jeu se veut très réaliste. C'est-à-dire que vous pouvez mourir d'un seul coup d'épée mal placé. Les positions sont très importantes, ainsi que le toucher et l'anticipation. Pour vous approcher de l'adversaire au bon moment, vous pouvez courir, sauter et vous mettre dans trois positions de garde

auront une arme à chaque main. On reprochait beaucoup au premier épisode son côté simulation. Dans ce deuxième volet, certains coups seront ponctués d'effets de lumière pour rendre les gestes plus esthétiques. Sur les coups fatidiques, le sang pourra gicler. Tout ceci devrait ravir les nombreux fans de première heure.

**Vous pourrez toujours courir autour de l'adversaire.**

**La position moyenne combine l'attaque et la défense de la meilleure façon.**

**Certains coups sont ponctués d'effets lumineux qui font un peu oublier le côté simulation du jeu.**

**En position haute, les coups sont mortels.**

**Quelques persos auront une arme dans chaque main.**

**Parer est essentiel pour survivre aux**

JT4002

PROTECTOR

Compatible a  
Recharge de  
3 vitesses de  
Précision du  
Gâchette ultr  
Bouton de la  
Bouton de tir

199FTTC



3



# DES ACCESOIRES D'ENFER!!!



**JT4002**  
**PROTECTOR GUN**

- Compatible avec Playstation
- Recharge de munitions
- 3 vitesses de temps de recharge
- Précision du viseur sur les cibles
- Gâchette ultra sensible
- Bouton de lancement d'armes spéciales
- Bouton de tir automatique

**199FTTC**



**JT400**  
**PREDATOR GUN**

- Compatible Playstation et Saturn
- 2 boutons de tir automatique
- Mode de rechargement automatique
- Sélection du nombre de munitions dans le chargeur
- Effets de tir LED

**369FTTC**



**JT411**  
**PS DOMINATOR JOYSTICK**

- Compatible avec Playstation
- 8 boutons de tir
- Tir automatique ou mains libres
- Sélection de tir automatique
- Sélection du mode : digital, analogique et Namco
- Mouvement ralenti

**369FTTC**

**JT403**  
**CONTROL STATION AUTOFIRE**

- Compatible avec Playstation
- 8 boutons de tir
- Mode de tir automatique
- Croix 8 directions
- Ergonomique pour une meilleure prise en main
- Long cordon de raccordement

**129TTC**



**JT402**  
**STATION MASTER PAD**

- Compatible avec Playstation
- 8 boutons de tir automatique
- Contrôle de mouvements ralentis
- Croix 8 directions

**179FTTC**



**JT426**  
**VOLANT ET PEDALES TOP GEAR**

- Compatible avec Playstation, Nintendo 64 Saturn
- Autocentrage
- 9 boutons de tir
- Paddle 8 directions
- Programmation d'angle de rotation

- Levier de vitesse programmable
- Pédalier de course
- Emplacement pour carte mémoire N64

**649FTTC**



**JT365**  
**SPRINT PAD SN**



**JT376**  
**N64 TRIDENT PAD**



**JT377**  
**N64 TRIDENT PRO PAD**



**JT390 & JT391**  
**N64 MEMORY CARDS**  
256K & 1MB



**JT490 & JT491**  
**PSX MEMORY CARDS**  
1MB & 4MB



**Distributeur exclusif :**  
**INNELEC - Centre d'activités de l'Ourcq - 45, rue Delizy - 92692 PANTIN cedex.**

RCS 327 948 626 - SIRET 327 948 626 00020 - APE 516G





# Xenogear

Après Final Fantasy VII est dur pour Square qui n'arrive pas à maintenir le rythme. Du coup, la flopée de titres à venir s'apparente à une tentative de l'éditeur pour retrouver un second souffle.

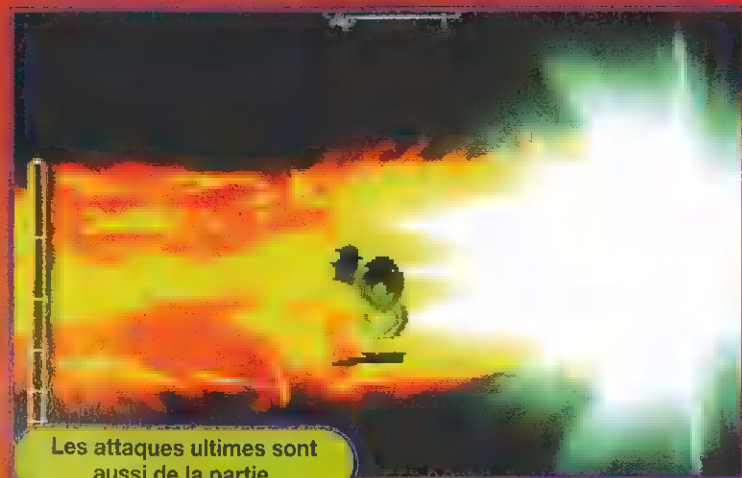
**X**enogear se présente sous la forme d'un RPG-action tout en 3D. Il a pour ambition de révolutionner le genre et d'introduire, pourquoi pas, une nouvelle saga à succès. Alors que FFXVII est constitué de plans 2D, avec des persos en 3D assez sommaire vus de dessus, Xenogear se veut entièrement en 3D. La qualité des textures est assez poussée, les sprites restent en 2D, avec un nombre important de patterns d'animation pour les rendre naturels. Un choix qui fait que, techniquement, Xenogear s'apparente à un clone de Grandia.

Les batailles se déroulent sous deux formes. La première, avec votre personnage. Une jauge d'action se remplit alors comme dans FFXVI. On doit ensuite entrer une combinaison de touches pour provoquer une attaque comme dans un jeu de combat. Le deuxième mode est basé sur les robots qu'on pourra piloter à certains moments. L'interface reste en gros la même que dans le premier mode. Les angles de caméra et les zoom sont pour renforcer le côté grand spectacle du jeu, une habitude chez Square. Quant à la musique, elle est, au risque de se répéter, monstrueuse.

**PLAYSTATION**

● Square/11 février

Le menu du personnage est assez facile d'emploi.



Les attaques ultimes sont aussi de la partie.



Les décors en 3D peuvent tourner horizontalement dans tous les sens.



Les personnages sont en 2D, ce qui permet de meilleurs graphismes.

Les déplacements sur la carte s'effectuent à travers une vue aérienne.



Les effets de lumière sont là pour assurer le spectacle.





# Recevez les nouveautés **Gratuitement\*** chez vous !

Des centaines  
de titres  
disponibles

1. Connectez-vous sur Minitel 36 17 MEGA HIT puis connexion/fin.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque, ni CB, vous ne payez que la communication.

Accès direct sur Minitel

## 36 17 MÉGAHIT

Sans payer par chèque ni par CB

\*Vous ne payez que la communication pour commander vos cassettes. Les temps de consultation varient suivant le produit commandé (5,57 F/min). Conformément à la loi informatique et libertés (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Photos non contractuelles. Kikoo Production. Kikoo Production.

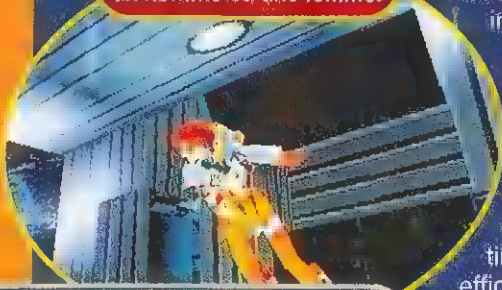


# Burning Rangers le renouveau de la

En exclusivité pour Consoles+, la Sonic Team a accepté de nous ouvrir ses portes afin de nous faire découvrir l'état d'avancement de son prochain titre : Burning Rangers.

**N**aoto Oshima, qui est le designer en chef de la Sonic Team, rêvait depuis des années de réaliser un jeu qui mettrait en scène des humains, et non des personnages imaginaires, évoluant dans des mondes improbables. Le projet d'un nouveau Sonic n'étant pas

Au début, on incarnera un homme ou une femme.



**SATURN**

● Sonic Team/NC

mûr, un remake de Night Risquant d'enfermer la Sonic Team dans une même logique, il était temps de faire du neuf. C'est ainsi que Naoto Oshima a vu son rêve se concrétiser.

## Au feu, les pompiers !

Une fois n'est pas coutume, c'est une équipe de secouristes que vous dirigerez. Votre mission : sauver des

personnes prisonnières des flammes. Dans des niveaux 3D complexes et vastes, vous incarnerez au choix un personnage parmi les deux proposés. Par la suite, leur nombre augmentera, mais patience...

Le jeu intègre un certain nombre de jauges. La première indique le niveau de danger. On la fait baisser en éteignant les feux. Par contre, plus les

incendies se propagent, plus elle augmente, aussi, pas question de perdre du temps. Une autre jauge indique votre puissance d'extinction.

En appuyant en continu sur le bouton du pad, on tire des sortes de boules efficaces contre les petits feux. En appuyant longtemps sur le même bouton, la jauge se remplit, à la manière de R-Type, et déclenche une sorte d'explosion qui souffle les foyers importants.

En éteignant les feux, on fait apparaître des options ou des cristaux disséminés à travers les niveaux. En les récupérant, on regagne de l'énergie. Cette dernière peut être utilisée pour s'attaquer aux foyers d'incendie ou pour soigner les victimes. Les cristaux vous permettent aussi de restaurer votre bouclier de protection.

Le jeu intègre quatre niveaux. Seulement, le jeu vous arrête tout de suite,

car ils sont vraiment vastes et découpés en plusieurs actes. Il n'y a pas de carte affichée, mais une voix vous renseigne constamment sur le chemin à prendre. Vous rencontrerez des membres de votre équipe, mais aussi de nouveaux personnages. À noter la présence de bonus cachés dans les niveaux. Pour finir en beauté, un mode 2 joueurs sera inclus, mais la Sonic Team reste mystérieuse sur ce sujet. La surprise est de rigueur !

## Digital ou analogique ?

L'action se déroule dans un espace 3D entièrement libre. La manette analogique est fortement conseillée, même si elle n'est pas indispensable. Votre personnage peut voler, disons effectuer des sauts dans les airs. Il est amusant de retrouver parfois des mouvements qui rappellent Night ou à Sonic. À aucun moment le jeu ne ralentit, et les niveaux sont loin d'être dépouillés. Pour couper court

La manette analogique est fortement conseillée, notamment pour voler.



Il faut empêcher le feu de se propager trop vite.

ce qui se passe sur 32 bits Sega, la Sonic Team prouve au fil des mois que la machine est capable de proposer des jeux 3D ambitieux.

## La 3D sur Saturn

Après le superbe Sonic World (inclus dans Sonic Jam), ce Burning Rangers viendra rassurer les fans de Sega. Le principe d'une machine de 32 bits CPU est bon à la base, mais si difficile à mettre en pratique que Sega continue de développer la librairie de programmation. Mais, au fur et à mesure, la machine prouve qu'elle est capable de gérer une 3D mappée assez complexe. À la base, le Saturn n'est pas capable d'effets de transparence, mais la Sonic Team, comme d'autres

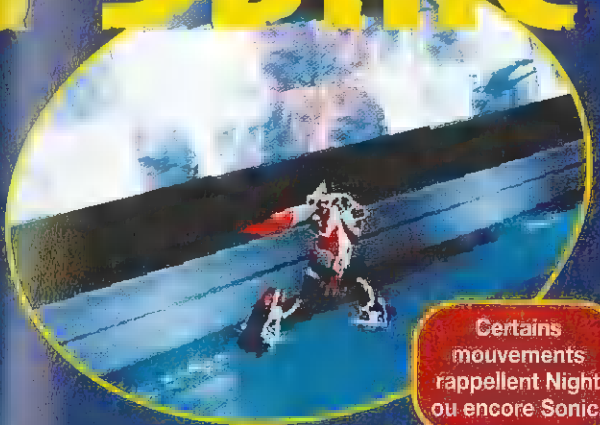
développeurs (Game Arts) savent désormais le faire.





Les dauphins vous accompagnent dans la partie sous-marine.

# Sonic Team ?



Certains mouvements rappellent Night ou encore Sonic.



On peut admirer les fonds marins à travers la vitre.



Les effets de transparence ont été programmés de toute pièce.



Les niveaux en 3D sont d'une complexité encore inconnue sur Saturn.

## LA SONIC TEAM

La Sonic Team, c'est bien sûr des figures connues : Yuji Naka, la tête pensante, ou Naoto Oshima, le designer en chef, qui a donné vie à Sonic et Night. Mais c'est surtout une structure en expansion qui compte une soixantaine de personnes, dont cinquante travaillent sur Burning Rangers depuis le mois de novembre. Les plus curieux se demanderont ce que font les dix personnes qui ne sont pas sur "BR" ? En bien, ils ont déjà commencé le développement d'un projet secret. Après quelques questions subtilement amenées, il semblerait qu'il s'agisse du grand retour de Sonic dans une livrée 3D et une réalisation 100% Sonic Team. Mais voilà, après toutes ces années, n'est-ce pas trop tard ? On verra bien...



gauche droite Takao Miyoshi  
Yuji Naka Naoto Oshima

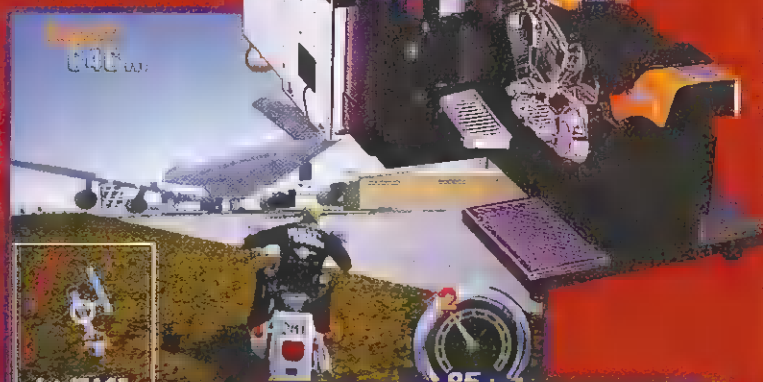


# Harley-Davidson & LA Riders

Avec une licence béton en poche, l'AM1 signe ici son deuxième titre Model 3 (le premier est un jeu de pêche à la ligne). Sortez les bières et laissez-vous pousser le bide, vous allez devenir une vraie terreur.

**L**e principe est simple. On doit rejoindre sur sa moto un point situé dans une ville et symbolisé par le logo Harley, le tout dans un temps limité. Toute l'originalité du jeu réside dans l'art très subtil d'y arriver. A la manière d'un Club GTI (Konami), tous les chemins et raccourcis sont bons pour parvenir à destination. La ville, une réplique de Los Angeles, est totalement en 3D mappée; même les passants ! Le niveau de modélisation est très poussé et les décors incorporent une foule de détails en 3D. La signalisation routière et le code de la route sont gérés par la machine. Les voitures circulent comme elles le feraient dans la réalité. Les passants se promènent et s'affairent à leurs occupations habituelles. Et vous dans tout cela ? En bon Hell's Angel que vous êtes, vous enfourchez votre Harley et foncez à fond les bananes sans vous attarder sur ce qui vous entoure. Votre but : arriver à destination le plus rapidement possible pour vous jeter quelques

mousses avec les potes ! Bonjour la panique dans la ville ! A noter que vous ne pourrez écraser personne, car les piétons fuient automatiquement. La morale est sauve ! Vous choisirez entre quatre modèles de Harley, et vous voyagerez de check-point en check-point à travers la ville. On peut linker deux bombes. La version de luxe intègre même une moto qui respecte la forme globale d'une Harley ! Le potentiel du jeu est énorme et vous n'aurez aucun mal à vous y croire.



On est entièrement libre ! Roulez sur la piste d'envol si vous le voulez !



Il faut rejoindre le spot en forme de logo Harley dans les temps et par tous les moyens.



La reproduction de la ville est fantastique avec sa vie artificielle mais si réaliste !



A contresens, votre espérance de vie sera des plus courtes.



Sur la plage, vous ferez sensation en fonçant parmi les baigneurs !



Admirez le super effet de reflet dans les chromes !

ARCADE

PARIS

PARIS/REPUB  
5, bd Voltaire - 75  
Tél : 01 43 38 96  
PARIS/GOBEL  
57, avenue des Go  
Tél : 01 47 07 33  
PARIS/REPUB  
7, bd Voltaire - 75  
Tél : 01 47 00 94  
PARIS/SAINT-G  
73, bd Saint-Germ  
Tél : 01 43 54 50

REGION P

ASNIERES  
95, avenue de la M  
Tél : 01 47 91 49  
BRUNOY  
18, rue Pasteur - 9  
Tél : 01 69 39 55  
CERGY PONT  
Centre Commercial  
7, Grand Place - 95  
Tél : 01 30 31 25  
ISSY LES MO  
Centre Commercial  
Tél : 01 47 36 17  
PUTEAUX



L'EVENEMENT SPORTIF EST CHEZ ULTIMA!

# NAGANO WINTER OLYMPICS '98

NAGANO

OLYMPIC WINTER GAMES



OFFICIAL LICENSED  
PRODUCT



La NINTENDO 64 pour MOINS de  
**300 F!**

\*ULTIMA reprend ton ancienne console jusqu'à 699 F, selon la  
marque et l'état, et propose "la 64" à 999 F, fais le calcul!  
Encore mieux : ULTIMA rachète aussi tes anciens jeux à prix  
ARGUS : pour un peu...

la NINTENDO c'est cadeau!

# ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER



## PARIS

**PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO**  
5, bd Voltaire - 75011  
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

**PARIS/GOBELINS**  
57, avenue des Gobelins - 75013  
Tél : 01 07 33 00

**PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO**  
7, bd Voltaire - 75011  
Tél : 01 47 00 94 84

**PARIS/SAINT-GERMAIN-DES-PRES**  
73, bd Saint-Germain - 75005  
Tél : 01 43 54 50

## REGION PARISIENNE

**ASNIERES**  
95, avenue de la Marne - 92600  
Tél : 01 47 91 49 47

**BRUNOY**  
18, rue Pasteur - 91800  
Tél : 01 39 82

**CERGY PONTOISE**  
Centre Commercial 3 Fontaines  
7, Grand Place - 95000  
Tél : 01 30 31 25 25

**ISSY LES MOULINEAUX**  
Centre Commercial «Des 3 Moutins» - 92130  
Tél : 01 47 36 17 03

**PUTEAUX**  
25, bd Richard Wallace - 92800  
Tél : 01 47 72 23 23

## AIX EN PROVENCE

Résidence Sextius - 2, bd Victor Coq - 13090  
Tél : 04 42 93 12

**AJACCIO**  
5, avenue Beverini - 20000  
Tél : 04 95 20 25 81

**ALENCON**  
56, rue du Val Noble - 61000  
Tél : 03 36 90 43

**ANNECY**  
Passage Gruffaz - 74000  
Tél : 04 50 51 28 41

**ARRAS**  
29, rue Gambetta - 62000  
Tél : 03 21 23 10

**AUCH**  
36, rue de Lorraine - 32000  
Tél : 05 62 05 32 62

**AVIGNON**  
54, rue Carreterie - 84000  
Tél : 04 90 16 90 37

**BASTIA**  
1, rue de Miséricorde - 20200  
Tél : 04 95 31 70

**BORDEAUX**  
203, rue Sainte-Catherine - 33000  
Tél : 05 56 92 85 11

**BRIVE**  
29, rue de la République - 19100  
Tél : 05 55 17 18 00

**CAEN**  
17-19, rue Aroisse de Caumont - 14000  
Tél : 02 31 86 84 84

## CASTRES

6, rue Henri IV - 81100  
Tél : 05 63 59 28 03

**CHALON SUR SAONE**  
20, rue d'Autun - 71100  
Tél : 03 85 48 16 40

**COMPIEGNE**  
10, rue des Bonnetiers - 60200  
Tél : 03 44 40 48 97

**DAX**  
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100  
Tél : 05 74 00 58

**DOUAI**  
Galerie de la Madeleine - 59500  
Tél : 03 27 71 60 70

**GRENOBLE**  
4, rue Saint-Jacques - 38000  
Tél : 04 76 00 08 23

**LA ROCHELLE**  
14, rue Pas du Minage - 17000  
Tél : 05 46 41 80 81

**LAVAL**  
10, rue Val de Mayenne - 53000  
Tél : 02 43 53 36 80

**LE MANS**  
Centre Commercial République - 72000  
Tél : 02 43 23 35 92

**LIBOURNE**  
12, allée Robert Boudin - 33500  
Tél : 05 57 25 11

**LILLE**  
Centre Commercial des Tanneurs - 59000  
Tél : 03 20 12 98 99

## LYON

32, rue Ney - 69006  
Tél : 04 72 74 46 39

**METZ**  
Centre Commercial Saint-Jacques - 57000  
Tél : 03 87 37 01 46

**MONTPELLIER**  
Centre Commercial Le Triangle  
Rue Jules Millau - 34000  
Tél : 04 67 92 97

**NANCY**  
Galerie Saint-Sébastien - 54000  
Tél : 03 83 35 49 33

**NIMES**  
2, rue des Greffes - 30000  
Tél : 04 66 76 16 16

**PAU**  
1, rue du Docteur Simian - 64000  
Tél : 05 59 27 86

**PERPIGNAN**  
Centre Commercial Cabestani - 66330  
Tél : 04 68 66 52 11

**PROVINS**  
14-16, rue Victor Arnoul - 77160  
Tél : 01 60 67 68 21

**ROANNE**  
75, rue Maréchal Foch - 42300  
Tél : 04 77 70 03 48

## RODEZ

6, avenue Victor Hugo - 12000  
Tél : 05 65 68 41 79

**ROUEN**  
50, rue Grand Pont - 76000  
Tél : 02 35 88 68 68

**ROYAN**  
62, bd de la République - 17200  
Tél : 05 46 05 21 79

**SAINT-MALO**  
75 bis, bd des Talards - 35400  
Tél : 05 23 18 18

**SAUMUR**  
7, rue Beaurepaire - 49400  
Tél : 01 67 22

**STRASBOURG**  
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000  
Tél : 03 88 52 03 52

**TOULOUSE**  
11, rue des Lois - 31000  
Tél : 05 12 33 34

**TOULOUSE**  
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000  
Tél : 05 61 61 54 00

**TOURS**  
46, rue Grand Marché - 37000  
Tél : 02 47 61 73 80

**VILLEFRANCHE**  
11, rue des Marais - 69400  
Tél : 04 74 54 94 39

**VOIRON**  
2, rue Georges Frier - 38500  
Tél : 04 77 62 75 55

LE SPECIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

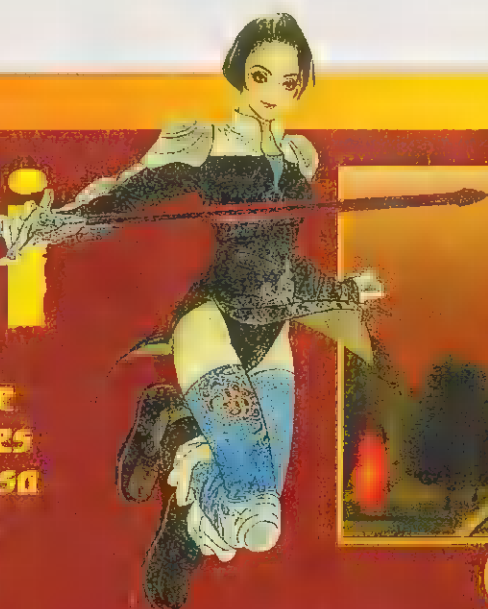


# Soukaigi

Après un long sommeil remarqué, Square Soft repart de plus belle et sort des titres aussi alléchants que les précédents sur sa console préférée, la Playstation.

**S**quare Soft se diversifie, et après les shoot'em up (E-Hander, Bushido Blade), l'éditeur prestigieux se met aux beat'em all, un genre oublié qui revient à la mode depuis peu. Après Nightmare Creatures et Fighting Force, Soukaigi met en scène des héros dans la pure tradition japonaise. L'histoire se passe dans un futur incertain, où un volcan aurait fait éruption et détruit une bonne partie de notre bonne vieille Terre. En fonction du perso choisi, vous maniez soit l'épée, soit le bâton ou bien encore un arc. De la part de Square, on peut s'attendre

à une débauche de D dans tous les sens. Les coups les plus dévotés sont assez impressionnants, avec des effets de lumière et de transparence alléchants. Les Furies ont été particulièrement soignées. Les Combos devraient faire mal (aux yeux !). De plus, les combattants pourront courir ou "voler" pour aller plus vite, et ce même au-dessus de l'eau (si, si, comme dans Dragon Ball). Soukaigi est le moins connu des titres de Square en attente, mais il vaudra sûrement le coup d'œil.



C'est un perso bien sympathique le bâton.



Voici les principaux héros.



我輩要

PLAYSTATION

● Square/Mars



Les coups spéciaux sont vraiment très impressionnants.



翠平 子

八洲 大助

立科 蓮

Un des persos du jeu utilise l'arc, chose peu commune. Attention quand même, même si c'est la seule du genre.



Les coups spéciaux sont vraiment très impressionnants.



Il y a une très bonne musique de fond.



# Parasite Eve

Annoncé depuis des lustres et inspiré d'un roman très populaire au Japon de Hideaki Sena, Parasite Eve sera le premier jeu de Squaresoft USA sur Playstation. On peut dire que l'éditeur aura tout fait pour garder le suspense sur un jeu qui sait se faire attendre.

**P**arasite Eve est un jeu d'aventure en 3D, qui a bénéficié d'un soin particulier. Il emploie les talents de divers artistes, dont Tetsuya Nomura, le créateur des personnages de Final Fantasy VII, emprunté à Square Japan. L'histoire se passe en 1997 (c'était l'année dernière), dans la ville de New York, dans le quartier de Manhattan. Le

jeune officier Aya Brea et ses amis Daniel, un vieux flic, et Kunihiko, un scientifique, recherchent un germe mystérieux pour le détruire. Ce fléau a été créé par l'ignoble Eve (d'où le titre du jeu). Comme d'habitude, veut anéantir l'humanité avec ses saletés. Les monstres que vous affronterez ont été contaminés par ces infectes germes. Sur ce principe un peu glauque, sur fond de trafic de neurones, cellules ADN frelatés, Parasite Eve s'apparente à un RPG sombre, avec des combats en temps réel, qui exploiteront entre autres, les armes feu des héros. Le principe ressemble beaucoup à Final Fantasy VII, ce qui n'est pas dû au hasard. Les personnages seront modélisés en 3D, mais avec des proportions réalistes. Plus de grosses têtes sur des petites pattes, mais de vrais corps à bonne taille. La partie aventure ressemblera à Resident Evil, servie par des décors époustouffants, mais tendance RPG, avec des gens à



1997, la veille de Noël, début du drame...

**PLAYSTATION**

● Square/Mars

qui parler, des objets récolter, des armes acheter, etc. Comme ce jeu est officiellement développé par les Américains (mais remarquons que la moitié du staff est japonais...), il risque de sortir simultanément en japonais et en anglais, pour notre plus grand plaisir.

Même l'armée se mêle de cette histoire, mais sans succès.

Les scènes cinématiques sont nombreuses et de grande qualité.

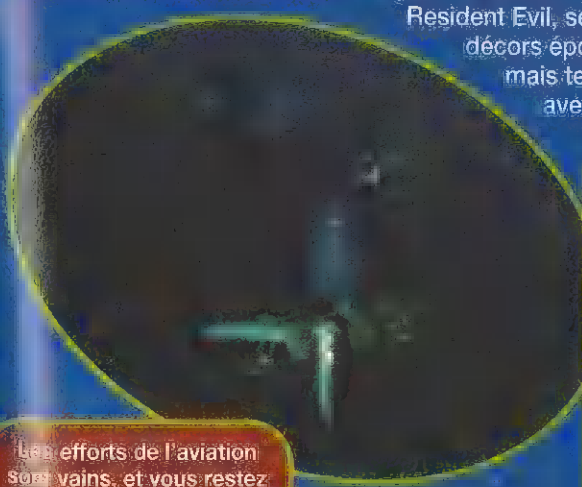
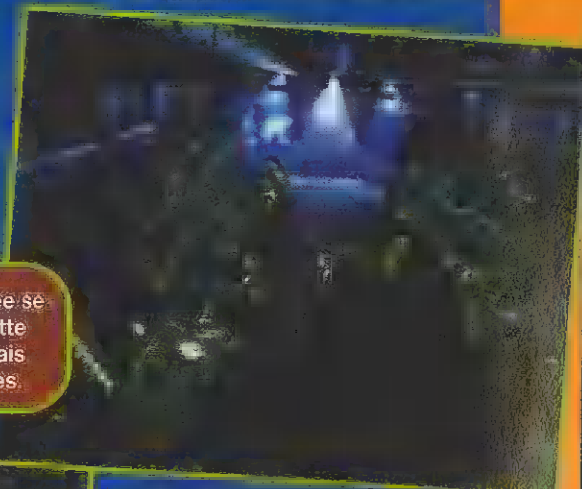
Les efforts de l'aviation sont vains, et vous restez le seul espoir.



Et voici Eve, celle qui veut anéantir l'humanité.

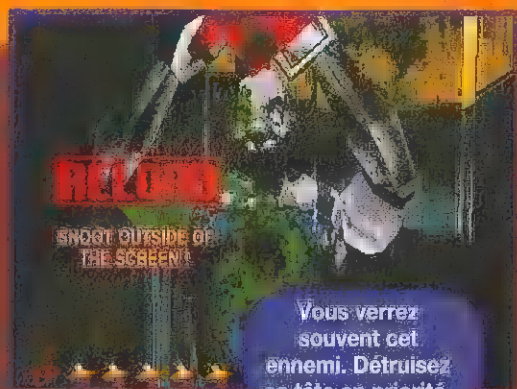


Manhattan est en feu, ce qui ne présage rien de bon.





# JAPON PREVIEWS



**RELOAD**  
Vous verrez souvent cet ennemi. Détruisez sa tête en priorité.



**RELOAD**  
L'action est identique à l'arcade et les décors sont presque les mêmes.



Un zombie à cette distance ne laisse rien présager de bon.

## The House of the Dead

**Mega succès d'arcade développé par l'AM1 et géré par l'AM2, ce jeu de tir marque une évolution importante du genre. Ce voilà enfin porté sur Saturn.**

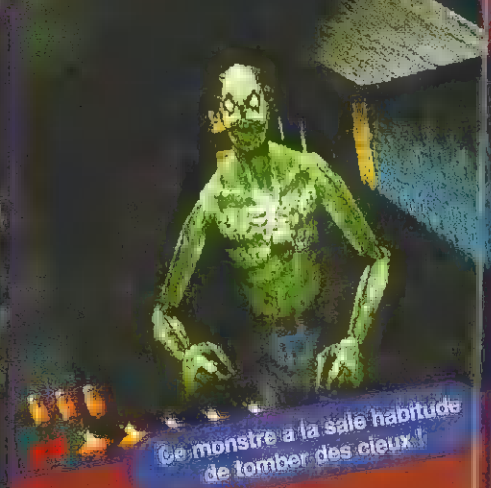
**D**ans une ambiance à la Bio Hazard ou à une sorte de Virtua Cop, vous devez sauver une équipe de scientifiques pris au piège dans un manoir contrôlé par une horde de morts-vivants. L'AM1 a frappé fort ! Du sang à flots, une ambiance terrifiante, des mouvements de caméra inattendus, on s'y croit tout de suite. Le jeu est loin d'être linéaire et vous propose une série de bifurcations aux ramifications complexes. Sauver les victimes permet de récupérer de la vie ou d'accéder à un nouveau chemin. Il ne faut pas hésiter à tirer un peu partout pour révéler des items secrets. Certains ennemis vous jetteront des objets, d'autres

des armes. On peut réduire en bouillie chaque partie des monstres : jambes, bras, tête, ventre... Il ne sera pas rare de voir un zombie se promener ou charger sans sa tête. La conversion est excellente, malgré la différence de puissance entre les deux machines. La sortie du jeu est envisagée pour mars prochain. D'ici là, allez vous entraîner en arcade ou ressort à votre bon vieux Virtua Cop. Ça va saigner comme jamais !

Le premier boss a le cœur sensible. N'hésitez pas à l'exciter !



Un humain en danger ! Faites appel à vos compétences de tireur d'élite !



Ce monstre a la sale habitude de tomber des ciels !

**SATURN**

● Sega/Mars

• CONSO

AIR RACE  
CAESAR PALACE  
CASTLEMANIA  
COL BOURDE  
CRASH BAND  
DIE HARD TR  
DRAGON BALL  
FIFA 98  
FINAL FANTASY  
LES CHASSEURS  
MARVEL SUPER  
MIDNIGHT RUN  
NBA 98



Les prix variables, leur durée d'impression, pendant la durée de la parution de toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires, respectivement, chez les éditeurs et les imprimeurs, sont disponibles.



# Bio Hazard 2

Ce deuxième volet de Bio Hazard, en préparation depuis pas mal de temps devrait sortir, si tout se passe bien, fin janvier, sur Playstation, puis un peu plus tard sur Saturn.

**L**e deuxième volet de cet incroyable jeu d'horreur se fait attendre. L'éditeur Capcom aurait aimé une sortie simultanée sur les deux 32 bits, mais sous les pressions de Sony, il semble que la version Saturn ne verra le jour que quelques mois plus tard. Sinon, rien de

vraiment neuf depuis la dernière fois qu'on vous en a parlé dans ces colonnes. La principale innovation de ce deuxième opus resterait la possibilité de gérer plus d'un personnage en temps réel. Mais à la vue des dernières images du jeu, le niveau de difficulté semble avoir sensiblement augmenté pour répondre aux nombreuses critiques des joueurs nippons. Les monstres peuvent vous atteindre à distance en soufflant du gaz toxique ou en lâchant des larves qui vous sauteront dessus. D'autres seront quasiment insensibles aux balles de révolver ! Glups ! L'un des passages les plus impression-

nants se situe dans des souterrains qui abritent une sorte de lac d'où surgit un crocodile géant. Il faut alors prendre ses jambes à son cou et fuir à travers le dédale de couloirs. Frissons garantis... Pour le Japon, Capcom a vu grand afin d'effacer la déception occasionnée par les ventes du premier épisode

La langue de ce monstre est une arme redoutable, sans parler de son haleine fétide.

(seulement un million de CD-Rom ont trouvé preneurs). L'éditeur a fait appel à George Romero, un spécialiste des films de zombies. La publicité a requis un budget à la hauteur du maître. Le résultat se présente sous la forme d'un minifilm en plusieurs versions (courte et longue). Très fort !



Mais de quelle expérience blasphématoire est issue cette chose qui fut un homme ? Vous n'aurez pas l'occasion de vous poser la question, vu qu'elle va vous attaquer et se métamorphoser en permanence.

Voici le premier monstre vraiment balèze. Munissez-vous du fusil à pompe.

Il s'approche de vous, et vos balles ricochent. Réfléchissez vite !

PLAYSTATION

● Capcom/Fin janvier

SATURN

● Capcom/NC





## SOUVENEZ-VOUS...

Avec un titre vendu à plus de 4 millions d'exemplaires de par le monde (dont 1 million au Japon), Capcom ne devait pas être particulièrement tenté de changer "une méthode qui gagne". Ainsi, vous allez retrouver les mêmes mécanismes de jeu (coffres communicants, herbes, clés, emplacements restreints pour les objets...) avec quelques variantes. Les développeurs ont même intégré une foultitude de références au premier opus... et tant mieux, car elles sont bienvenues ! Les photos que nous vous présentons sont toutes issues de la version Playstation.



Vous retrouverez l'hélicoptère que vous aviez emprunté pour vous enfuir de la bâtisse maudite du premier volet et qui s'est "scratché" sur le commissariat.



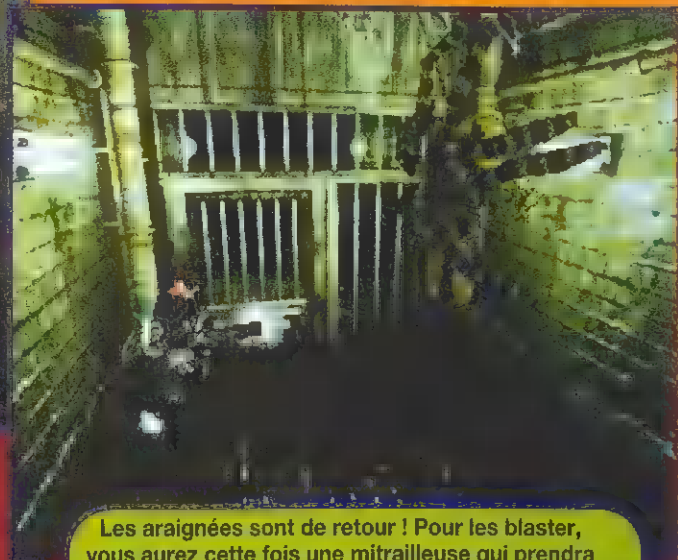
Que faire des deux diam's rouges récupérés dans la démo jouable (offerte dans le Resident Evil II DC) ? Mettez-les dans la poche derrière cette porte pour empocher une des quatre pièces d'échecs. Une surprise démagogable vous est réservée.



Pas facile de récupérer les munitions sur ce cadavre... Il va quand même falloir vous débrouiller !

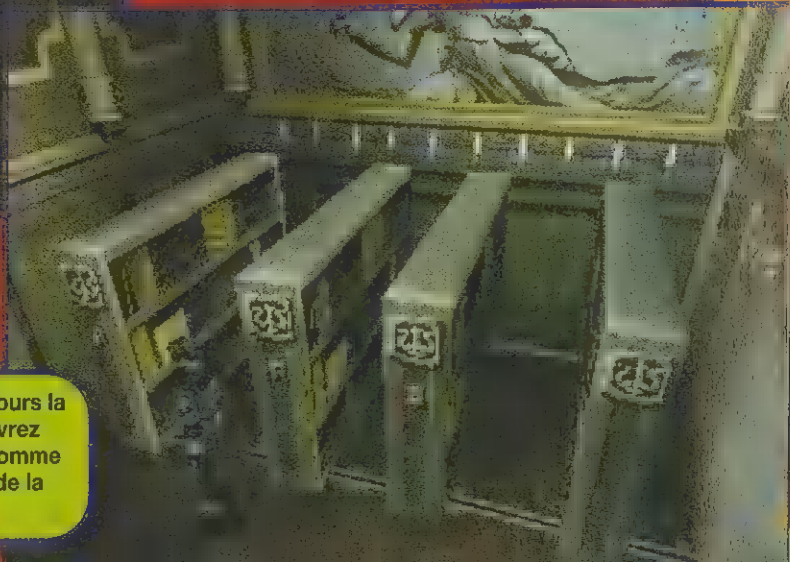
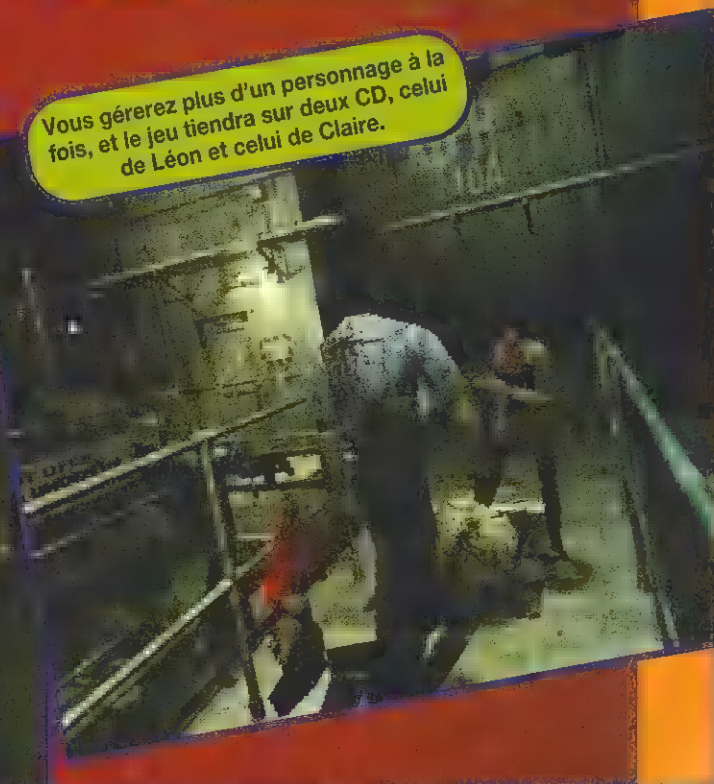


Il faut un bon paquet de munitions pour venir à bout de ce croco. A propos de gourmandise, sachez que la version Saturn sortira avec une carte mémoire de 4 Mo.



Les araignées sont de retour ! Pour les blaster, vous aurez cette fois une mitrailleuse qui prendra deux des huit emplacements de votre arsenal.

Vous gérerez plus d'un personnage à la fois, et le jeu tiendra sur deux CD, celui de Léon et celui de Claire.



La partie réflexion a toujours la part belle. Ici, vous devrez positionner les rayons comme indiqué sur le tableau de la pièce à côté.



# M2 : le retour en 1998 !

Contre toute attente, la M2 verra le jour en 1998, mais la présentation officielle de Panasonic est tout sauf claire. Explications...

L'histoire de la M2 et de ses multiples rumeurs, annonces et démentis est bien connue des lecteurs de Consoles+. À tel point que l'on avait même enterré cette fantomatique console dans les News du dernier numéro. Eh bien, rien que pour la faire enrager, Panasonic a enfin pris la décision de sortir la machine dès cette année. Alors que la M2 était en passe d'être abandonnée à son triste sort, les conséquences financières d'une telle décision ont poussé les responsables de Matsushita à ressortir le projet. En effet, Panasonic s'est lourdement endetté en rachetant pour 100 millions de

la technologie à DO Company. Du coup, Matsushita a pris Panasonic sous son contrôle direct afin d'éponger les dettes. Le projet est à nouveau d'actualité et la sortie de la machine est annoncée pour 1998. La M2 se présente sous la forme d'une console de jeu, légèrement plus petite qu'une Saturn, mais d'une puissance extraordinaire. À la vue des démos, la machine se positionne sans problème comme la console la plus puissante du moment. Mais où ça se gâte, c'est quand Panasonic annonce la M2 comme une machine multimédia (style Pippin) en excluant toute application pour le jeu. Du coup, personne n'a rien compris ! Jusqu'alors, les démos, quelles démos,

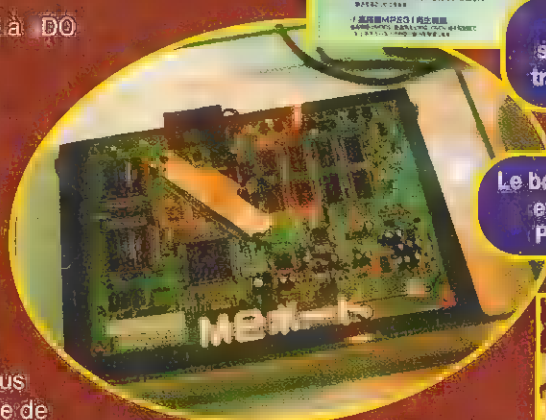
concernaient toutes des jeux ! Allez, il reste encore quelques mois à Panasonic pour retrouver la raison. Malheureusement, l'absence d'éditeurs tiers semble avoir scellé l'avenir ludique de la machine.

M2システムはさまざまなニーズにおこたえます。



Les applications de la M2 sont présentées, mais on n'y trouve pas trace de jeux vidéo.

Le board de la M2 est très bien conçu et la finition n'est pas en reste. Panasonic connaît son affaire.



Voici donc la machine et son pad. Si seulement des jeux à la hauteur étaient produits...

Voici la brochure officielle annonçant la machine... Depuis le temps...

Panasonic

## M2システムのご提案

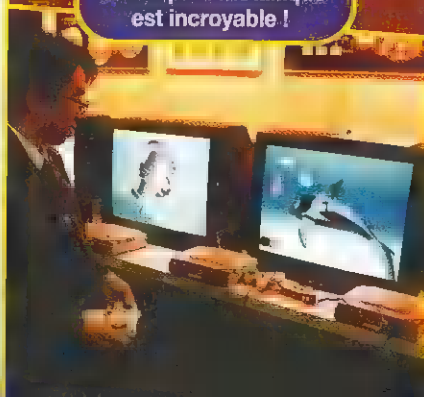


たとえば...こんなお悩みはありませんか？

- 1. 最新の3Dグラフィックスをリアルタイムで再生したいが、現在のハードウェアでは不可能だ。
- 2. 最新のビデオフォーマットをリアルタイムで再生したいが、現在のハードウェアでは不可能だ。
- 3. 最新のオーディオフォーマットをリアルタイムで再生したいが、現在のハードウェアでは不可能だ。
- 4. 最新のネットワーク機能をリアルタイムで再生したいが、現在のハードウェアでは不可能だ。

M2 が解決いたします！

Ce dauphin métallique est incroyable !



## SPECIFICATIONS M2 SYSTEMS

- Double Power PC 66.7 MHz (peut-être qu'un seul)
- Memoires caches 1 Kb
- order 4 Kb data-cache
- Gestion des nombres flottants de base Bus 64 bits
- 6 Mo SDRAM extensible
- Texture Mapping
- Mip-Mapping
- Environment Mapping
- Z-Buffer
- Fog
- Gouraud Shading
- Haute-resolution MPEG 1 (640 x 480 Dots)
- DAC stéréo 16 bits
- DSP 16 bits DSP/DMA 32 canaux
- Controller Port (x 2)
- M2 slots d'extension (PCMCIA) x 1
- RS232C x 1
- Micro-card slots (option) 128 Kb memory card x 1



# Katana : 64 bits signés Sega

Beaucoup de choses ont été dites sur cette mystérieuse machine, mais la vérité commence à filtrer. On dispose désormais d'assez d'éléments pour faire le point sur la relève de Sega. Mais ne nous emballons pas, les caractéristiques de la bête que vous trouverez ci-dessous sont on ne peut plus provisoires.

**A**près de multiples rebondissements, Sega a enfin décidé de son avenir. Laissant les rumeurs se développer afin de brouiller les pistes, Sonic a bien décidé de refaire surface.

La Dural devait être le nom de la cartouche Saturn destinée à faire tourner VF3 sur 32 bits, mais le projet semble avoir été abandonné. La Black Belt était bien le projet basé de 3D/fx. La Katana sera celui de la seconde génération de Power VR (ARC1). Sachez également que Sega va utiliser des noms d'armes blanches japonaises pour l'ensemble de ses hardwares de la génération 64 bits.

## Avec quels partenaires ?

C'est Hitachi qui l'a emporté, son processeur SH4 Risc 64 bits est plus puissant que celui de Motorola, moins cher et surtout inclut, de manière MMX d'Intel, des instructions facilitant les effets graphiques (comme N64). Le Power VR aurait été choisi pour une raison de

coût mais aussi sous la pression des actionnaires de Sega qui ne voulaient pas de l'américain 3D/fx, jugé peu sûr. Le choix de Nec a provoqué une montée de l'action Sega de 30%.

## Dans les entrailles de la bête

Machine 64 bits basée sur un seul processeur SH4 cadencé à 200 MHz (qui possède des instructions 128 bits), la Katana a conservé le meilleur de la Saturn (2D) et corrigé ses défauts en 3D (la complexité de sa programmation). Alors que la Saturn (comme la PS) ne peut gérer que les nombres entiers, la Katana peut effectuer des calculs en virgule (ce qu'il y a entre deux entiers, par exemple 2,3). Du coup, les polygones sont parfaitement agencés entre eux sans laisser voir aucun vide comme le propose le N64 par exemple. La Saturn était capable de faire de la 3D, mais l'architecture ne s'y prêtait pas. C'est apparemment le seul génie des programmeurs

## L'OUVRE-BOITE

- CPU : Hitachi SH-4 200 MHz
  - COPROCESSEUR GRAPHIQUE : PowerVR deuxième génération (Highlander-ARC1)
  - COPROCESSEUR SONORE : Yamaha ARM7-ASIC
  - RAM PRINCIPALE : 8 Megabytes
  - VIDEO/TEXTURE RAM : 8 Megabytes
  - RAM AUDIO : 2 Megabytes
  - MEMOIRES CACHES : 8 k instruction/16 k informations/128 k CD-Rom buffer
  - MODEM : Carte Modem (de type PCMCIA)
  - RESOLUTION VIDEO : 320 x 200 jusqu'à 640 x 480
  - CD-ROM : Format spécial acceptant les CD Roms normaux (650 Mo) et les CD-Roms spéciaux (1 Go)
- Notez que ces caractéristiques sont loin d'être définitives et excessivement sujettes à changement.*

qui a donné des softs comme VF2. Le système à double processeur est bon à la base, mais difficile à programmer et lourd en développement de bibliothèques. La Katana est naturellement douée pour la 3D, son architecture simplifiée et optimisée. Elle utilisera des drivers D3D de Microsoft, la conversion PC-Katana ou Katana-PC en sera facilitée et très rapide.

## Des graphismes net plus ultra

Le Power VR sera pour piloter la création l'animation des polygones en plus de nombreux effets spéciaux et autres transparences. Il permettra de proposer des jeux en haute-résolution tout en conservant une animation en 60 images par seconde. La qualité des graphismes sera supérieure à

celle obtenue sur PC, grâce au passage sur le téléviseur qui gommara les pixels. Elle effacera les clignotements de polygones quand deux d'entre eux s'interpénètreront (Z-Buffer). Enfin le Power VR2 gère aussi les ombres portées facilement. Pas de DVD pour cause : ce dernier est assez lent et encore bien trop cher. Il faut savoir que l'avenir du DVD s'assombrit chaque jour, c'est un fiasco commercial. De plus, il y aurait des problèmes de royalties à payer au groupe DVD. Grâce à ses fonctions originales, le SH4 est doué pour calculer les transformations de matrice à une vitesse hallucinante. Il gère déjà le calcul, le placement et l'orientation des polygones. Sans oublier le découpage de ces mêmes polygones en bords d'écran (clipping) et l'application de lumière en temps réel.







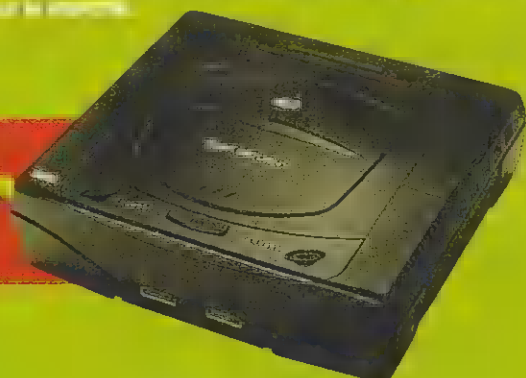
## LES VENTES DE L'ANNÉE

Le Japon est le pays où l'on trouve le plus grand nombre de consoles de jeu vidéo. Les chiffres ci-dessous sont les ventes de l'année 1997, en millions d'unités.

Voici donc le nombre de machines vendues dans le monde par console depuis leur sortie sur le marché.

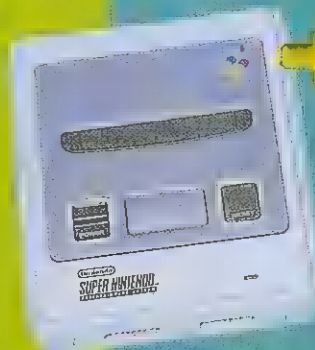
### Sega

Saturn : 6,18  
(+ 0,6) dont  
5,2 au Japon.



### Nintendo

Super Famicom (Snes) : 46,7  
(+ 1,1) dont 16,96 au Japon.



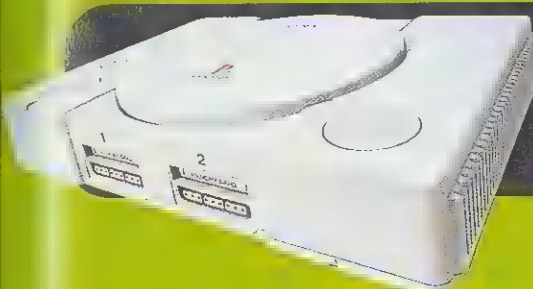
Gameboy : 60,15,14  
dont 16,85 au Japon.



N64 : 11,5 (+ 6,04)  
dont 2,47 au Japon.

### Sony

Playstation : 20 (+ 6,5)  
dont 8,6 au Japon.



### NEC

PC-FX : 0,29  
mais la production est  
désormais arrêtée.



### SNK

Neo-Geo : 0,07  
(+ 0,03) dont  
0,04 au Japon.



Neo-Geo : 0,07  
(+ 0,03) dont  
0,04 au Japon.

### CE QU'IL FAUT EN TIENIR :

- 1 - La Playstation est numéro 1 des machines de nouvelle génération avec 20 millions d'unités.
- 2 - Paradoxalement, Sega et Nintendo ont échangé leurs marchés. Sega est fort au Japon et faible à l'exportation, alors que l'inverse se produit pour Nintendo. Or, du temps des 16 bits, on trouvait une situation opposée, avec Nintendo maître au Japon et Sega implanté aux Etats-Unis et en Europe.
- 3 - Les Japonais attendent les

- RPG sur N64 pour acheter la machine. Zelda, Mother 3 et Pocket Monster devraient donc y contribuer.
- La Gameboy est plus forte que jamais et fait jeu égal avec la Playstation ! Outre l'effet Pokemon au Japon, c'est l'exportation qui a soutenu les ventes. Le dernier Nintendo Space World annonce des lendemains toujours heureux pour la portable.
- La différence entre la Saturn et la Playstation au Japon correspond à l'effet

- FFVII. Mais la différence de 3 millions d'unités n'est pas si parlante : elle confirme juste le succès tout relatif du jeu de Square, qui avait été pressé à 5 millions d'exemplaires et ne s'est vendu depuis sa sortie qu'à environ 3,5 millions en un an. Le record d'Enix reste donc inégalé : 3,6 millions de cartouches en quatre jours.
- En peu de temps, Nintendo a rattrapé Sony sur les marchés à l'exportation, avec 10 millions de consoles vendues. Sony possède une légère avance grâce à l'Europe

- où Nintendo vient seulement de débarquer. Aux Etats-Unis, Mario devance déjà Sony. Ce qui annonce que 1998 sera bien l'année de la N64 et des 64 bits en général. Cette année devrait voir l'annonce de la machine de Sega puis de celle de Sony.
- Nec est fini mais renaît dans une association avec Sega (pour la console Katana) grâce à son Power VR2.
- SNK a toujours son public mais attend encore pour annoncer quoi que ce soit sur une éventuelle 64 bits.



# Difintel

JEUX VIDÉO - MULTI MÉ

## LES PAGERS

L'unique numéro de mobile  
personnel à tout moment

## ESPACE TÉLÉPHONIE

Obtiens un  
bon d'achat de  
**50F**

en parrainant un membre de ta famille ou un  
ami pour l'achat d'un abonnement OLA  
(voir conditions en magasin Difintel)

Offre valable jusqu'au  
**25 Mars 98**

à valoir dans ton magasin  
Difintel-Micro sur les produits  
de ton choix, neuf ou occasion.

## Wanadoo

Tous les logiciels pour accéder  
et naviger sur Internet

+ 3 mois d'accès  
en version limitée

France Telecom  
Interactive

Retrouve ton magasin  
**Difintel-Micro**  
près de chez toi...

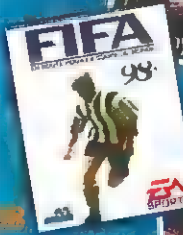


Golden Eye

James Bond en 64 bits.  
C'est ULTIME !



Final  
Fantasy VII



FIFA 98

Time Crisis



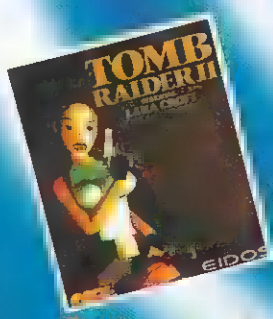
La glisse dans tous  
ses états !

Sensations nouvelles, courses  
folles de snowboard. Cette nouvelle ver-  
sion est presque déjà un classique.



Cartes  
de couleur

3 nouvelles couleurs pour les cartes  
mémoires PlayStation : transparent,  
transparent vert, transparent rouge. Plus  
de couleur pour plus de fun.



Tomb Raider II



Bust-A-Move

Vous devez faire éclater les bulles  
colorées en reliant 3 bulles de la  
même couleur. Si les bulles dépas-  
sent la ligne de fond, vous avez  
perdu !



01	Belfort	01300	13, rue des Cordeliers	04 79 81 00 34
01	Bourg en Bresse	01000	5, place Edgar Quinet	04 74 23 13
01	Ferney Voltaire	01210	3, rue du Mont Blanc	04 50 40 43 43
05	Gap	05000	40, rue Carnot	04 92 52 72 74
05	Nice	06000	20, rue Leprieux	04 93 92 99
05	Mandelieu	06210	154, avenue de Cannes	04 93 93 54 33
07	Antony	07100	26, rue Franki Kramar	04 75 44 42 53
13	Isbrey	13800	3, Gal. l'Officier Léon Poulain	04 42 55 31 95
14	Caen	14000	151, rue Saint Pierre	03 31 85 59 00
24	Perpignan	24000	5, rue Gambetta	05 53 53 55 54
26	Valence	26000	29, bd d'Alsace	03 78 09 64
27	Evreux	27000	7, Bd. du Jardin Leveque	02 32 36 63 47

01	Aix	30100	21, rue Albert Premier	04 66 52 44 66
30	Nîmes	30000	2 bis, Place de la Calade	04 66 52 44 66
33	Bordeaux	33000	La Tête dans les Nuages	05 56 48 53 76
33	Libourne	33500	76, rue Gambetta	05 57 25 98 85
33	Bordeaux	33000	25, rue Judéique	05 57 25 98 85
34	Agde	34300	CC l'Capital 16 Bd. du Soleil	04 67 21 32 71
35	Fougères	35300	16, rue du Tribunal	09 94 21 00
35	Greenoble	38100	119, Grand Place	04 78 09 88
38	Bourgoin	38300	5, rue Grenette	04 74 43 29 33
38	Dole	39100	10, rue de St Sous-Préfecture	03 72 00 67
39	Lond Le Saunier	39000	33, rue saint desiré	04 24 41 59
40	Oax	40100	CC DAX 2000, gal. marchande Mammoth	05 58 00 00

51	Angers	49100	57, rue Baudouin	02 41 25 34 27
51	Cluses en Champ	51000	47, rue de la Marne	03 26 00 49
54	Nancy	54000	47, rue du Pont Mouja	03 83 30 45 67
55	Verdun	55100	5, Av. Garibaldi	03 29 00 76 08
56	Verres	58000	25, rue Joseph Lebric	02 97 47 40 78
57	Forbach	57600	1, place Arvidé Briand	03 87 00 00
57	Metz	57000	58, en Fournier	03 88 74 65 70
57	Thionville	57100	47 Bis rue de l'ancien Hôpital	03 83 53 80 81
60	Beauvais	60000	57, rue Gambetta	03 44 48 52 60
61	Alençon	61000	15, rue aux Seigneurs	02 33 00 11 00
64	Biarritz	64200	60, Av. Edouard VII	05 59 24 39 07
62	Calais	62100	158, Bd. Lafayette	03 21 19 07 00

69	Lyon (2ème)	69000	02 41 25 34 27
69	Lyon (8ème)	69000	03 26 00 49
71	Macon	71000	03 83 30 45 67
71	Le Creusot	71000	03 29 00 76 08
72	Chambery	72000	02 97 47 40 78
74	Annecy	74000	03 87 00 00
74	Aix les Bains	74000	03 88 74 65 70
74	Ammeras	74000	03 44 48 52 60
75	Paris 17	75000	02 33 00 11 00
75	Paris 19	75000	05 59 24 39 07
76	Rouen	76000	03 21 19 07 00
77	Chelles	77000	

69	Lyon (2ème)	69000	02 41 25 34 27
69	Lyon (8ème)	69000	03 26 00 49
71	Macon	71000	03 83 30 45 67
71	Le Creusot	71000	03 29 00 76 08
72	Chambery	72000	02 97 47 40 78
74	Annecy	74000	03 87 00 00
74	Aix les Bains	74000	03 88 74 65 70
74	Ammeras	74000	03 44 48 52 60
75	Paris 17	75000	02 33 00 11 00
75	Paris 19	75000	05 59 24 39 07
76	Rouen	76000	03 21 19 07 00
77	Chelles	77000	



# Micro

TI MEDIA - TELEPHONIE

**PROCHAINEMENT**  
ouverture de 7 nouveaux  
magasins Difintel

- Honfleur
- Limoges
- Maison Laffite
- Bois-Colombes
- Asnières
- Agen
- et Genève

**Achète!  
Vends!  
Echange!**



**Duke Nukem**

Un DOOM like légendaire pour gros bras.



et viens tester  
les toutes dernières  
**NOUVEAUTÉS**  
dans notre espace Club.



**Batman & Robin**

Après le grand écran, l'homme chauve-souris fait une entrée fracassante sur PlayStation, dans le premier jeu vidéo doté d'un moteur 3D mettant en scène un super héros.



**Turok**

Vous êtes Turok, un indien Kiowa, le dernier espoir de l'humanité contre les menaces du Monde Oublié avec à sa tête votre ennemi de toujours qui a pris le contrôle des Bionasurs : la chasse est ouverte !

**Crash Bandicoot**



**Bushido Blade**

Vous êtes un ex-assassin ■ vous venez de vous échapper du dojo où vous avez été formé : vos anciens compagnons d'armes sont à vos trousses. Parviendrez-vous à sauver votre peau tout en respectant le code d'honneur du Bushido?



**Nagano Winter Olympics 98**

11 25 34 27  
68 49 49  
33 30 45 67  
29 85 78 08  
97 47 40 78  
97 48 87 14  
57 74 65 70  
32 81  
44 48 53 60  
43 26 11 00  
19 24 39 07  
11 19 07 00  
42 81  
38 35 54 98  
18 63 88 36

69	Lyon (2ème)	69002	27, rue du Tupin	04 78 37 15 70
69	Lyon (8ème)	69008	14, rue Antoine Lumière	04 72 78 60 84
71	Macon	71000	19, rue Gabriel Jeanton	03 85 39 88 00
71	Le Creusot	71200	189, rue du Maréchal Foch	03 85 55 08 02
73	Chambery	73000	5, rue Trévorente	04 79 62 27 22
73	Annoy	74000	Galerie de Temeraude - 64 rue J-Jaures	04 50 52 86 88
73	Aix les Bains	73100	Grand Passage 8, rue du Casino	04 79 34 08 01
74	Annemasse	74100	CC Shopping Etembières	04 50 87 23 14
75	Paris 17	75017	142, rue Berthier	01 47 64 15 96
75	Paris 19	75019	54, rue du Moulin	01 42 02 08 88
77	Reims	76100	128, rue St Sever	02 35 73 68 88
77	Chelles	77500	11, rue du Maréchal Foch	01 64 21 55 44
77	Fontainebleau	77300	4, rue de la Cloche	01 60 71 91 14
77	Meaux	77100	3, rue Darnat	01 64 34 29 08
77	Fontainebleau	77340	Av. Charles Roussel	01 60 29 53 88

81	Elancourt	78900	des 7 Mares, Pl. de Commerce	01 30 18 87 30
78	Montigny les Bains	78160	14, Bis place Paul Claudel	01 39 44 06 76
81	Albi	81000	25, rue St Cécile	05 63 49 02 99
81	Dragailhan	83300	9, rue Labat	04 68 92 95 88
81	St Raphaël	83700	86, rue Charles Goudot	04 82 28 00 00
83	Toulon	83000	24, rue Pierre Semard	04 94 91 17 88
83	Vairas	84500	54, cour J-Jaures	04 90 28 12 00
89	Ancenis	89000	54, rue de Paris	03 86 72 95 88
91	St Germain les Corbeis	91250	CC de la Croix Verte - Place de l'Europe	01 76 93 00 88
91	Viry Chatillon	91170	16, place des martyrs de Chateaubriand	01 21 88 64 88
92	Asnières	92600	48, Grande rue Charles Dugast	01 47 93 67 38
92	Neuilly sur seine	92200	9, rue de Longchamps	01 47 45 17 88
92	Levallois-Perret	92300		01 47 48 05 93
93	Bagnollet	93170	CC Bel Est 28 Av. du Général de Gaulle	01 49 72 74 88
93	Livry Gargan	93190	Cité César Collavet	01 51 03 54 88

93	Livry Gargan	93190	6, rue de l'Eglise	01 43 51 03 04
93	Villeneuve	93250	20, Av. D'Oudré Bon	01 48 55 21 88
94	Champsigny	94500	22, rue Albert Thomas	01 48 81 10 16
94	Charenton-le-Pont	94220	CC Bercy 2 Place de l'Europe	01 48 81 10 16
94	Maison Alfort	94700	5, Av. de la République	01 48 75 35 14
94	Nogent sur Marne	94130	34, rue des Héros Nogentais	01 48 92 04 05
94	Orly Ville	94310	CC Orlyville 8 place du Fer à Cheval	01 48 92 04 05
94	St Maurice	94100	5, rue du rond point de Crétail	01 48 86 55 32
94	Villiers	94800	1, rue George Lebigot	01 46 78 43 76
95	Argenteuil	95100	23, rue Antoine Georges Balin	01 30 76 17 17
95	Pontoise	95300	17, rue de l'Hôtel de Ville	01 30 75 17 61
95	St Germain	95210	10, place François Truffaut	01 34 17 13 33
95	Sarcelles	95200	CC rue des Flamands niveau -1 le Marché	01 39 88 47 16
95	Nouméa	98000	139, RT 11 Vallée des Colonnnes	01 68 26 43 88



# Asatte Dance

C'est toujours triste de voir arriver la fin d'une série, surtout une aussi attachante qu'Asatte Dance. C'est le moment pour ceux qui ne connaissent pas encore cette comédie de mœurs à la japonaise de la découvrir.

**S**uekichi, est un jeune étudiant destiné à hériter de son grand-père dans quelques années (le temps de décrocher son diplôme), quand il rencontre une jeune femme qui va bouleverser sa vie. Aya. La belle va mettre de l'imprévu dans un quotidien, lui qui est si sérieux. Bref, il va se secouer. Mais les obstacles à leur relation seront nombreux : son ex-mari, Suekichi lui-même qui pense qu'Aya n'en veut qu'à son héritage... La vie leur réserve bien des surprises. "Asatte Dance" en plus d'être un très bon manga, est, pour ceux qui

s'intéressent au Japon, particulièrement instructif. On y trouve, en effet, énormément de détails sur la vie à Tokyo. La trame du récit est une histoire d'amour, mais elle ne monopolise pas le devant de la scène. Elle s'éclipse devant le quotidien du jeune couple. On voit les personnages évoluer, on s'immisce dans leur intimité. C'est un peu une sorte de "Maison Ikoku" ("Juliette, je t'aime") en moins niais, et plus réaliste. Ce manga ne se lit pas, il se dévore, malgré son dessin qui au départ rebute un peu. Il est vrai que les premiers volumes sont moches, puis on n'y fait plus attention. Bref, maintenant, à vous d'aller jeter un coup d'œil à ce manga : il en vaut vraiment la peine.

La belle Aya s'étire au réveil.

Editeur : TONKAM

Mangaka : YAMAMOTO

Version :  
FRANÇAISE



Leur relation est toujours un peu tendue.

Suekichi travaille dans un fast food.

Le théâtre est une passion pour Suekichi et ses amis.





# Bandes originales

Avec l'avènement du support CD, les musiques de jeux vidéo ont fait d'énormes progrès. Qui n'a jamais flashé sur la zique d'un jeu ou d'un DA ? Eh bien, voici un mini best of, avec quelques conseils pour acheter la conscience tranquille.

**P**rimo, tout le monde écoute de la musique. Ensuite, à chacun ses goûts. La plupart d'entre vous savent qu'au Japon les DA à succès ainsi que certains jeux vidéo voient leur bande originale proposée en CD audio, le tout souvent remastérisé, voire rejoué par un véritable orchestre. Mais ce qui change par rapport aux jeux occidentaux, c'est que ce sont des groupes de rock connus qui s'y collent ! On imagine difficilement IAM ou Cabrel faire de la musique pour des jeux (bien qu'il y ait un antécédent lointain avec Jean-Michel Jarre). Voici une sélection de différents CD made in Japan tirés de ma collection personnelle.

■ l'idée de vous procurer quelques spécimens vous botte, sachez que beaucoup de boutiques de jeux vidéo et toutes celles dédiées aux mangas en proposent. Mais méfiez-vous des contrefaçons ! Comment reconnaître ces productions pirates ? Tout d'abord en étudiant leur prix. En général, ce type de CD est vendu aux alentours de 100 F, car il ne coûte que quelques dizaines de francs à Taïwan. Ensuite,

en regardant leur packaging, souvent moins beau que ceux des CD originaux. Enfin, en repérant le nom de la maison d'édition : 99 % des CD pirates que vous trouverez portent le label SM Records, une preuve infallible. Dès lors, vous saurez que vous avez affaire à une contrefaçon. Un original coûte 3 000 yens (environ 150 F) et est donc revendu un peu moins de 250 F. Tout cela est valable quand on parle de CD neufs, ce qui n'est pas toujours le cas car le marché de l'occasion est très répandu au Japon. Tout comme les CD de jeux, les CD audio sont souvent dans un état impeccable, car là-bas les fans sont très soigneux. Si ■ CD n'est pas vendu sous cellophane, il y ■ un doute ! Dans ce cas, regardez sous le CD s'il y ■ des traces de doigts ou des micro-rayures. Comme ça, vous ne vous ferez pas arnaquer ! Malheureusement, jusqu'à présent peu d'éditeurs ont essayé d'acquiescer les droits de distribution de CD d'animés. On notera tout de même le bel effort d'AK vidéo, et les timides essais de Kaze Animation.

## AVERTISSEMENT

Les CD que je vous propose ici ne contiennent pas de paroles (les tracks audio incluent un passage lire au dessin animé). Quelques exceptions : sur certains CD la durée des dramas peut atteindre la moitié du temps total ! Ce qui oblige à programmer la prière. Dans l'album CD de "City Hunter", on se fait même parfois lire des paroles de dans avant d'atteindre une chanson !



Les autres CD de "Arslan" sont intéressants, mais celui-ci est le meilleur.

## ARSLAN 2

La BO du deuxième OAV de Heroic Legend Of Arslan est remplie de BGM (comprenez Back Ground Music que l'on pourrait traduire par musique d'ambiance). Elle ne comporte qu'une seule chanson, celle du générique, d'un genre très heroïc-fantasy mais plus "traditionnel" que "Lodoss War". Les tracks sont très doux avec un rythme assez lent.

## LODOSS WAR

Les musiques des "Chroniques de la Guerre de Lodoss" sont excellentes. Il existe trois volumes reprenant les OAV — plusieurs autres CD sont sortis s'inspirant de la série, mais ils sont plutôt moyens. Les chansons sont superbes, les thèmes géniaux, en plus il est facile de se procurer ce CD.



Des musiques symphoniques, douces ou rythmées, de toute façon superbes.



## SAINT SEIYA

Les CD de "Saint Seiya" ("les Chevaliers du Zodiaque") sont tous excellents. Il a donc été difficile de faire un choix. Celui tiré de l'OAV "Eris, la pomme d'or" (sorti en France) comprend des musiques symphoniques. De superbes vocalises vous indiqueront, notamment, quand Yoga pense à sa chère mère.

Les CD de "Saint Seiya" sont malheureusement assez rares.





## THE HAKKENDEN

Cette fantastique série d'OAV est disponible chez Kaze Animation. Il s'agit d'une histoire médiéval-fantastique à la sauce japonaise qui met en scène des samourais. Là encore, le rythme est assez lent, mais avec des sonorités que l'on n'a pas toujours l'habitude d'entendre. Très typique.

Un dessin animé à voir et des musiques à écouter... absolument.



X-Japan est un groupe de rock japonais, relativement connu en France pour avoir réalisé la BO d'un clip de trois minutes tiré du manga "X". Ici, c'est la BO du film tiré de "X" qui nous intéresse, assez sombre, presque gothique.



Un bon DA à découvrir.



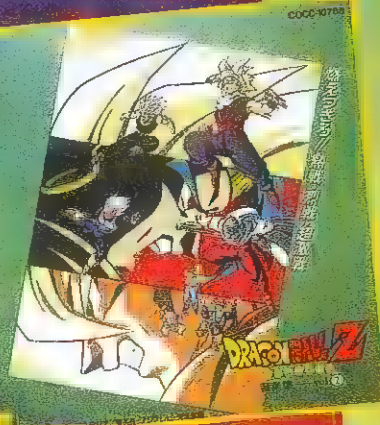
## KEMURI

Il y a longtemps que vous avais parlé de "Ici Tokyo", une compil de rock japonais. Eh bien, Tonkam a édité un CD. Que vous dire, si ce n'est qu'il est agréable, bien qu'assez inégal. Mais qu'il faut être habitué à la musique jap pour l'apprécier pleinement.

Une initiative intéressante.

## DBZ

Ne me demandez combien il y a de CD de "DBZ". J'ai arrêté le compte au quinzième ! Disons qu'à partir du onzième on note une période de transition. On quitte le bon vieux rock pour rentrer dans un trip plus techno. Pour les fans de la série je conseille les deux volumes de BGM reprenant tous les thèmes du DA.



Voici la jaquette du deuxième CD "DBZ" de BGM.

## INNUENTES SURPRISES

Le problème avec les musiques de jeux vidéo, c'est que parfois on peut tomber sur des versions non remasterisées. Je me souviens d'un CD de Dragon Quest se terminant par vingt minutes de musique tirée de la version Nes. Vous imaginez le massacre ! Idem pour un autre CD reprenant les musiques Super Nintendo de Street Fighter. C'est un peu mieux, mais ça reste tout de même craignos ! Enfin, que voulez-vous les Japonais ont la passion du collector et de la version originale... Mais dans ce domaine, l'idéal est tout de même de trouver une version reorchestrée. Dans tous les cas, si vous avez aimé le jeu et ses musiques, vous ne serez pas déçu.



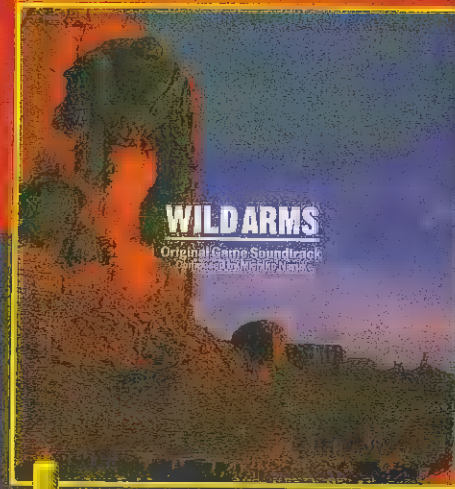
## VIRTUA FIGHTER

Tout le monde connaît la star des jeux de baston en arcade. J'ai nommé VF3. Eh bien, ses thèmes ont été repris et remixés de manière fort sympathique. Si vous êtes fan du jeu, vous serez conquis.

Une bien belle jaquette et l'image des musiques.

## WILD ARMS

Wild Arms est un excellent RPG sur PSX, auquel nombre d'entre vous ont eu l'occasion de jouer en version américaine. Les musiques sont excellentes et, en plus, dans la notice, il y a des dessins inédits des héros ! Un must du genre.



On reconnaît le Golem dans la montagne.



## TENGAIMAKIO

Tiré du célèbre jeu Saturn Tengaimakio 4, the Apocalypse, ce double CD assez luxueux est un bel objet proposant des musiques assez hétéroclites. C'est le problème avec certains jeux regroupant ses genres musicaux très différents. Enfin, ce CD reste un bon choix.

Une série mythique au Japon





Voilà un CD que vous n'aurez aucun mal à trouver.

## WIPEOUT

Le CD de Wipeout 2097 est un petit bijou pour ceux qui aiment la techno. Moi qui suis pourtant peu sensible au genre, j'ai adoré! On retrouve du reste plusieurs grands noms comme Prodigy et Daft Punk! Bref, une BO indispensable.



## FF7

Attention! Il, ça devient sérieux car on parle d'un box collector, qui coûte la bagatelle de 300 F (au Japon... imaginez en France!). Ne cherchez pas la version commercialisée avec un art book: elle est en rupture de stock et pourtant elle était vendue beaucoup plus chère! Vous trouverez quand même quatre CD reprenant toutes les musiques du jeu. Cela se passe de commentaires.

Un collector, archi-rare.



## BIO HAZARD

Même si je n'accroche toujours pas au jeu, je sais que ce n'est pas le cas de beaucoup d'entre vous. Alors pour ceux qui voudront retrouver l'ambiance angoissante du soft, pour accompagner une bonne partie de Vampire (le jeu de rôle), voilà une bonne acquisition.

Si vous aimez les ambiances sinistres...

# Phone C@fé

PHONE CAFE, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

08 36 68 38 88



# Forsaken

*Nous vous en parlions le mois dernier, Forsaken est pratiquement terminé et devrait faire tourner la tête de votre Playstation ou Nintendo 64 (gare au mal de crâne !).*

**T**ous ceux qui ont vu Descend ou Descend 2 apprécieront à coup sûr Forsaken. Le principe du jeu est identique : vous évoluez à travers des mines et dédales envahis par des ennemis armés jusqu'aux dents et devez en sortir indemne. A la différence de Descend, vous ne contrôlez pas un vaisseau spatial mais un scooter

lédéral (à l'image de ceux que l'on peut voir dans le mythique film "Le Retour du Jedi" ou comme dans le jeu Shadows of the Empire sur PC et N64). Votre monture peut se déplacer librement à 360° dans l'espace qui vous entoure. Réduit en début de partie à un simple laser, votre équipement va rapidement s'étoffer de dizaines d'armes différentes, toutes plus puissantes les unes que les autres. Que se soit sur Playstation ou Nintendo 64, un mode Multijoueur est proposé. A cette occasion, l'écran de jeu peut être séparé en deux pour la version Playstation et en quatre pour la version Nintendo 64. Aucun ralentissement ne se fait sentir, même quand l'écran affiche plusieurs ennemis simultanément. La puissance de la Nintendo 64 oblige.

Toutes les textures sont lissées et plus aucun pixel n'apparaît. Plus on se rapproche, plus on voit de la version PC 3D/4x, une petite merveille. Les effets lumineux sont très nombreux, quelle que soit la console, et les programmeurs s'en sont (et Dalila) donnés à cœur joie : effets de transparence, reflets des lasers, autres explosions en temps réel sur les décors, ondulations de la surface de l'eau (comme dans le film "StarGate").

**PLAYSTATION.** Quand un missile heurte un objet, il se produit une explosion spectaculaire.

## PROBE : LE CHOIX DES ARMES

Alien Trilogy, Die Hard Trilogy, Mortal Kombat... autant de noms qui ont fait le succès de Probe. Installée dans la banlieue de Londres, cette société développe des jeux vidéo pour l'éditeur Acclaim. Elle attaque l'année 98 sur les chapeaux de roue. Au menu : baston, shoot'em up, sport et aventure. A consommer sans modération.

**NINTENDO 64.** Les textures que propose la 64 bits sont d'une remarquable qualité.

NINTENDO 64

Acclaim

1-4 joueurs

Mai 98

**PLAYSTATION.** Les environnements dans lesquels vous évoluez sont d'une grande diversité et très colorés.



## LE MODE MULTIJOUEUR

C'est maintenant inévitable : la plupart des shoot'em up qui sortent sur le marché sont prévus pour être joués à plusieurs simultanément. Si le PC offre cette option depuis fort longtemps, la console commence seulement à exploiter ce nouveau mode de jeu. Ainsi, la Playstation autorise des parties à deux joueurs et la Nintendo vous offre le luxe d'offrir des parties à quatre !

**PLAYSTATION.** Le double laser est très efficace : peu d'ennemis résisteront à sa puissance de feu.

**PLAYSTATION.** En mode Solo, le jeu est déjà intéressant tant l'action est soutenue.

**PLAYSTATION.** A deux, l'affrontement avec le deuxième joueur est inévitable.

Touché ? L'écran devient rouge sang.

**NINTENDO 64.** C'est évidemment à quatre que les parties sont les plus captivantes.

**PLAYSTATION.** Comme vous pouvez le constater, l'un des joueurs en prend plein des dents !

**PLAYSTATION.** La fuite est parfois le meilleur moyen d'éviter la mort.

**PLAYSTATION.** Autre moment très difficile à passer : le missile dans la tronche. Dououreux !

**PLAYSTATION.** Certains niveaux sont très sombres. Les combats à deux deviennent angoissants !

**PLAYSTATION.** Si au départ vous n'êtes armé que d'un simple laser, votre armement s'étoffe vite.

PLAYSTATION

Acclaim

1-2 joueurs

Mai 98



# Motocross Feature Jeremy Mc Grath

*Ceux qui aiment les mécaniques bien huilées (rien à voir avec une certaine Pamela Anderson ou Maïté et sa cuisine au beurre !) apprécieront sûrement cette simulation de bécane tout terrain.*

**C**ette simulation de motocross est développée par une équipe suédoise à qui l'on doit Le Cobaye sur Megadrive (ce qui ne nous rajeunit pas). Si Le Cobaye n'est pas resté dans les annales (c'est pas sale), nul doute que Motocross Feature Jeremy Mc Grath va faire parler de lui. Les simulations de motos sont rares sur Playstation, et celles de qualité sont quasiment inexistantes. Motocross contient sept circuits officiels, ceux de la Coupe du monde. Trois se déroulent en intérieur (indoor) et quatre en extérieur (outdoor). Parmi les plus célèbres, on retrouve le fameux circuit de Paris-Bercy, dont la renommée n'est plus à faire. Toutes les grandes marques de constructeurs sont représentées : Kawasaki, Suzuki, Honda, et bien d'autres encore... Le jeu est entièrement en 3D mappée, motos comme décors, et deux vues sont disponibles

à tout instant : une vue subjective et une vue arrière. Lors des courses en extérieur, les conditions atmosphériques jouent un grand rôle pour le classement final : la conduite n'est évidemment pas la même par temps de pluie que sous un soleil de plomb. Le temps peut aussi être orageux et certaines courses ont lieu de nuit. Les effets visuels, tels que la fumée qui sort des pots d'échappement ou les rayons de soleil, n'ont bien évidemment pas été oubliés et apportent plus de réalisme au jeu. Outre les options que l'on retrouve dans toutes les simulations de sports mécaniques, Motocross Feature Jeremy Mc Grath dispose d'un éditeur de niveaux pour créer ses propres circuits ! L'interface est simple d'usage, à l'image des circuits de voitures électriques auxquels Niiico® jouait quand il avait encore des cheveux...

Un virage ne se négocie pas n'importe comment... sinon, c'est la gamelle assurée !

Comme d'habitude sur Playstation, les programmeurs s'amuse avec les effets de lumière.

Ne rigolez pas, c'est certainement la meilleure position pour amortir la chute après un saut.

Les minces barrières de protection ne suffiront pas à retenir votre moto si vous loupez un virage.

Voici une excellente manière de vous envoyer en l'air en toute légalité et sans...

Motocross offre la particularité de posséder des circuits Indoor.

PLAYSTATION

Acclaim

1-2 joueurs

Mai 98



# Riven

C'est Acclaim qui se chargera de sortir à la suite de *Myst*, *Riven*, un clic'n play tout en images de synthèse dans la droite ligne de son prédécesseur, mais qui tiendra cette fois sur cinq CD ! Une première sur Playstation.

O n vous avait prévenu à la fin de *Myst* : Atrus aurait à nouveau besoin de vos services. Après quatre ans de développement, et un budget trois fois supérieur au premier volet, il est donc de retour dans son bateau mystérieux avec une nouvelle mission pour vous : sauver le monde de Riven. Lequel, comme dans le premier jeu, est insulaire. Chacun des CD vous proposera de visiter une île différente. Les mécanismes seront encore plus tordus, les personnages toujours plus étranges et votre périple va vous mener vers des contrées étranges. Le jeu compte plus de deux heures de musique et de bruitages (un bon casque est fortement conseillé), de nombreux décors d'animation, une compatibilité avec le souris, et pas loin de 6 000 écrans de jeu. Pour information, la version PC s'est déjà vendue à plus de 500 000 exemplaires aux États-Unis, tandis que l'île caracolait toujours en tête des CD PC les plus vendus, avec plus de 3 millions d'exemplaires (la version console n'a jamais fait aussi bien). Souhaitons à cette suite, qui aura demandé plus de quatre ans de développement, de faire aussi bien.

Les décors sont, comme dans *Myst*, d'une beauté à couper le souffle.



Voici le moyen de locomotion à emprunter pour atteindre une nouvelle île. Le "ride" est assez saisissant.

PLAYSTATION

Acclaim

1 joueur

Mars 98

Le jeu vous propose d'évoluer d'île en île.



En tirant sur la queue des différents scarabées de la pièce, vous en apprendrez plus sur le destin de Riven.

Les énigmes sont dans leur majorité assez complexes, mais parfois vous n'aurez qu'un levier à actionner.

PLAYSTATION

Acclaim

1 joueur

Mai 98



# Batman & Robin

Depuis sa création en 1939 par Bob Kane, Batman n'a cessé de faire parler de lui à travers les Comics, les bandes dessinées, les séries TV, les dessins animés, les films et les jeux vidéo. En cette année 1998, le justicier masqué de Gotham City fait son retour sur Playstation.

**C**'est le 1er mai 1997 qu'a été officiellement annoncée l'adaptation du film "Batman & Robin" sur Playstation. Le jeu est tout en 3D mappée, avec la possibilité de se déplacer où on veut ! Le scénario est très proche du film et reprend les moments clefs de "Batman & Robin" : le vol du diamant au musée, les courses poursuites en Batmobile dans Gotham City, ou encore les divers affrontements avec le terrible Mr Freeze. Les programmeurs ont voulu que le jeu soit aussi proche du film que possible, tout en gardant "un côté jeu vidéo" très prononcé. Ainsi, les séquences cinématiques que l'on trouve entre les niveaux ne sont pas des séquences issues du film, mais de véritables images de synthèse, créées pour la circonstance. On voit, par exemple, Mr Freeze sortir de l'eau, et les effets spéciaux conçus à cette occasion sont absolument splendides : reflets des lumières, transparence et déformations en tout genre. Un sacré boulot !

## Le Studio Acclaim

Acclaim dispose de l'un des studios de Motion Capture les plus performants du moment, Probe. Approchant une valeur de plusieurs millions de dollars, ce studio permet d'enregistrer des mouvements d'acteurs sur de puissants ordinateurs et de les retranscrire ensuite à l'identique dans un jeu, et ce en un temps record. L'ensemble des mouvements des personnages du jeu est en Motion Capture, ce qui assure un côté très réaliste, proche du film, tout en gardant le côté jeu vidéo. Mais un tel studio ne peut bien évidemment pas

de Batman a demandé un travail particulier. Le résultat est là : bluffant ! Les plis, les ondulations du tissu en fonction des attitudes, les gestes de Batman semblent aussi vrais que nature. Le Studio Acclaim, comme on aime à l'appeler, dispose également d'un scanner laser qui permet de digitaliser le visage d'un acteur de le transposer ensuite dans le jeu. Les principaux acteurs du film, George Clooney et Arnold Schwarzenegger, ont ainsi prêté leur visage à cette technologie.

## L'aventure, c'est l'aventure

Je vous le disais précédemment, le scénario du jeu est à peu près identique à celui du film. Ainsi, la première séquence reprise dans le jeu est le vol du diamant au musée de Gotham City. Batman doit s'y trouver pour tenter d'empêcher Mr Freeze de commettre son larcin. Avant tout, il convient de choisir le personnage que vous désirez incarner : Batman, Robin ou, pour la première fois dans un épisode de Batman sur console, Batgirl ! Ensuite, une fois à bord de votre véhicule, il va falloir trouver des indices pour vous rendre au musée. Et vous ne disposez que de 20 minutes !

Le premier niveau, comme les autres, se partage en trois parties distinctes. La première se situe à l'instant qui précède le crime ; vous prenez connaissance de la mission à accomplir et devez utiliser l'ordinateur de la Batcave pour trouver les premiers indices. La deuxième partie, axée arcade, vous invite à prendre le volant de la Batmobile. Tout se passe bien évidemment en 3D temps réel, et libre à vous de vous déplacer où bon vous semble dans Gotham City. La troisième, enfin, se déroule dans le musée pour des scènes à la Nightmare

Creatures. Les sbires de Mr Freeze vous attaquent et vous devez user de tous vos pouvoirs pour les éliminer. Pour cela, Batman ainsi que les personnages de Robin et de Batgirl ont à leur disposition un arsenal très impressionnant de gadgets (une vingtaine au final) et de coup spéciaux à faire pâlir plus Rambo des Stallone. Quand on pense que le jeu comportera une vingtaine de niveaux, on peut prévoir qu'on restera de longues soirées scotchés devant le télé.



Batman, comme Robin et Batgirl, dispose d'une panoplie de coups spéciaux et d'armes pour se débarrasser de ses adversaires.



PLAYSTATION

Acclaim

1 joueur

Mai 98

On  
très fém

Il faut pen



Les décors sont très soignés : les textures variées et les effets spéciaux parfois magnifiques. Notez ici la qualité du rendu de l'eau de la cascade.

WORK IN PROGRESS

kin

ette

de Mr  
et  
s pouvoirs  
cela,

et de  
position  
nnant de  
e au final)  
faire pâlir  
llone,  
e jeu  
ine  
ir qu'on  
rées

Mr Freeze  
la partie.

IN  
ESS

1

1

## LES PERSOS DU JEU

Pour la première fois dans un épisode de Batman sur console, le joueur pourra diriger Batgirl ! Cette charmante blonde, aussi têtue que gracieuse, devrait faire tourner la tête à plus d'un d'entre vous... de par ses mensurations idéales. Batman, Robin et Batgirl disposent chacun de leurs propres caractéristiques : agilité, rapidité, force physique et puissance de feu. Les coups spéciaux proposés dans les combos diffèrent aussi.



Place aux filles ! Et commençons s'il vous plaît par Batgirl. Jolie blonde, n'est-ce pas ?



Robin n'en fait qu'à sa tête durant tout le film. Dans le jeu vidéo, il n'en fera qu'à la vôtre !



Le super vilain du jeu : Mr Freeze, lui-même ! Il n'est bien évidemment pas possible d'incarner ce perso.



Quand il ne bosse pas aux "Urgences", le bath Clooney tourne de temps à autre un film de Batman.

On peut s'arrêter où l'on veut dans le jeu afin de trouver des indices. Une carte de Gotham City est affichée en bas à droite de l'écran.



Le mouvement de la cape de Batman a demandé un gros travail de la part des programmeurs. Le résultat est splendide !

On peut être une guerrière tout en restant très féminine. Regardez la manière dont Batgirl tape sur le scorpion... Quel charme !



Il faut penser à fouiller partout ! Le moindre indice a son importance.



# Batman & Robin

## MATOS D'ENFER

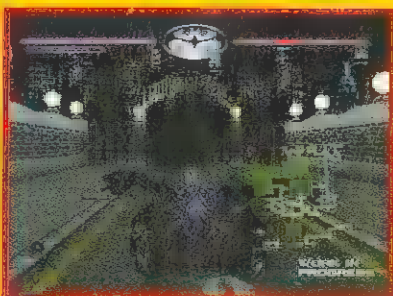
Pour avancer convenablement dans le jeu, il est indispensable de faire un tour dans la Batcave. Vous y découvrirez un matos du tonnerre.



Dans la Batcave, vous trouverez plusieurs lieux pour avancer dans le jeu.



Les ordinateurs permettent d'analyser les indices découverts au cours du jeu : échantillons de voix, morceaux de tissus... Une véritable enquête policière.

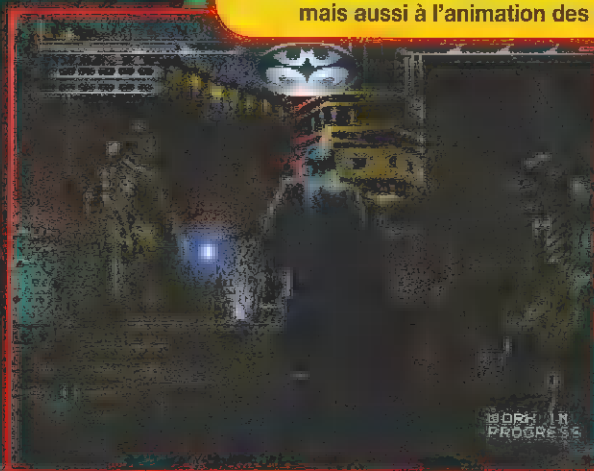


La Batmobile est un véhicule surpuissant qui vous mènera aux quatre coins de Gotham City.



Sur les toits comme dans les rues, Gotham City n'aura plus de secret pour vous...

Un grand soin a été apporté à la création des décors mais aussi à l'animation des personnages.



Entre chaque niveau, on assiste à une séquence cinématique en images de synthèse de grande qualité.



Les indices se trouvent parfois cachés dans les informations du journal du jour. Ouvrez l'œil !



Batman vient enfin de trouver l'entrée du musée de Gotham City. L'action va...



Voilà notre super héros en bien mauvaise posture : il est attaqué des deux côtés !  
De qui va-t-il s'occuper en premier : le scorpion de gauche ou le monstre vert de droite ?



Le musée est le premier lieu du jeu que vous allez visiter. Cette sculpture de monstre préhistorique a son importance... mais chut, cela reste un secret !



WORK IN PROGRESS



WORK IN PROGRESS

Les chauves-souris ne craignent pas toutes le froid, la preuve !

es,  
ur vous...

s décors  
es.

ssiste  
en images  
ralité.





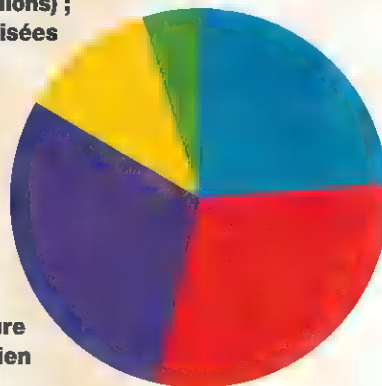
NEWS

## Chiffres

## LE MARCHÉ DU JEU VA BIEN !

● Selon une étude GfK, réalisée pour le SELL (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs), le marché français des logiciels de loisirs (consoles et micros) aurait progressé de plus de 30% en 97. Ces messieurs considèrent qu'il devrait se vendre trois fois plus de consoles 32 et 64 bits cette année que l'an passé, et que le chiffre d'affaires correspondant devrait avoisiner les 2,8 milliards de francs TTC (le CA du caméscope aurait approché les 2,1 milliards en 97). Cette étude met également en lumière le fait qu'en France, et pour l'année 97, il se serait vendu plus de CD de loisirs pour PC que de logiciels pour consoles (5,5 contre 4,6 millions) ; que 30% des ventes ont été réalisées pendant le mois de décembre ; et qu'il s'est vendu en moyenne 3,27 jeux par console (ce qui représente un investissement de 1 134 francs).

En passant, vous remarquerez ci-contre la répartition des genres de jeux sur consoles (uniquement sur le marché français), et notez que l'aventure est, comme toujours, un genre bien mal représenté...



**STRATEGIE**  
8,9%

**AVENTURE**  
11,9%

**ACTION/COMBAT**  
29,8%

**COURSE/RALLYE**  
32,4%

**PLATE-FORME**  
16,9%

(Source : GfK)



## Télévision

## POCKEMON : UN DA TRÈS INTERACTIF !

● Ils sont plus de 500 jeunes téléspectateurs japonais à avoir souffert de malaises le 16 décembre dernier, suite à la diffusion d'un épisode de l'animé "Pockemon", basé sur le jeu Pocket Monster. Pour le plus grand bonheur des sujets photosensibles, l'un des personnages vedettes, Pichaku, venait de lancer des lumières rouge et bleue clignotantes. Ces flashes, associés à l'intensité de l'attention, ont fait que ces spectateurs photosensibles se sont vus pris de

convulsions et de vomissements. A l'annonce de la nouvelle, les titres de Nintendo ont subi un recul de plus de 1,5 pour cent dans les bourses de Tokyo et d'Osaka, et la diffusion de l'animé (qui rassemble plus d'un million de jeunes téléspectateurs le mardi soir) vient d'être suspendue. Malgré cela, "Nintendo ne prévoit pas que l'incident aura un impact immédiat sur ses ventes de Noël". Le président du SELL, lui, s'interroge, à juste titre, sur "le sens de la mise en cause du jeu vidéo dans son ensemble, à propos du passage à la télévision d'un dessin animé", du fait que la réaction de certains médias fut particulièrement abusive.

## Coquilles et non sens

## SONY ET SEGA MÊME COMBAT !

● On se souvient tous de l'incohérence de la traduction de King's Field ("Bastard Sword" fut traduit par "l'Épée de bâtard" !), des "fôtes d'orthographe" incessantes dans le superbe Landstalker sur MD ou des plus récentes "facilités de traduction" des noms des matériels dans FF VII. Eh bien, voici quelques perles de la même veine, qui nous feront presque dire que : "A l'œuvre, on connaît l'ouvrier"... La palme revient à Sony, qui (overdose de titres aidant) nous gratifie de deux coquilles superbes. Ces boulettes, somme toute innocentes, sont arrivées le même jour à la rédaction. Vous trouverez sur la jaquette de Z un édifiant "tout an essayant"... (de ne pas faire de fautes, on en fait quand même !). Encore mieux sur la jaquette et le CD (!!!) la suite des "Chevaliers de Baphomet" s'appelle maintenant "Les bouchliers de Quetzalcoatl" - on échappe de peu aux "Bouliers de Quetzalcoatl" ! Mais Sony n'est pas seul dans le panade puisque, dans la traduction française du bla-bla de son P-DG, Hayao Nakayama, Sega indique que ses équipes ont "concentré leurs efforts sur la promotion des systèmes

■ **ADGG !** Oyez, oyez, joueurs français ! Vous vous retrouvez en panne de bons petits RPG sur la Saturn ?

A moins que vous ne souhaitiez tout simplement vous y mettre ? Fort bien.

Apprenez dans ce cas qu'ADGG reste, en France, à

ce jour, l'un des seuls importateurs de ce genre de jeux pour le bécane du hérisson.

Donc si vous êtes intéressé, vous pouvez contacter ce revendeur spécialisé soit par courrier - 61 bis,

rue de Wissous, 91320 Wissous - ou au téléphone, au 01 60 11 53 93.

Super  
LE S

● Ce no...  
Japon, v...  
Gamebo...  
spéciale...  
Monster...  
renseign...  
et l'autre...  
s'est rév...  
transpar...  
regard, p...  
En Franc...

Techn  
BOO

● Vous v...  
bidouille...  
à se répa...  
(qui n'a ja...  
simple. Il...  
définie pa...  
grâce à u...  
N64 peuv...  
d'augmen...  
Pilotwing...  
seul vérita...  
ses ardeur...  
l'absence...

Bébête  
APRÈS

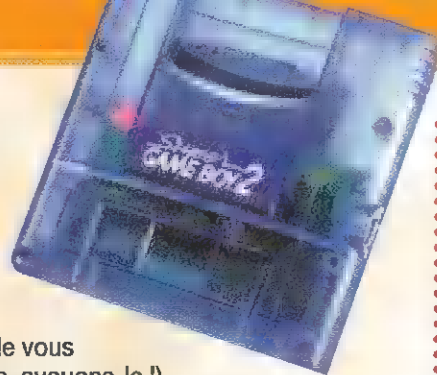
● Fort des...  
Tamagotch...  
devraient d...  
maintenant...  
c'est cher...  
vous élevez...  
d'un Tamag...  
à la fonction...  
Digimon de...  
plein tête...  
pourrez m...  
photo incru...  
avez march...  
transition...  
Maita, créa...  
nous av...



## Super gadget

### LE SUPER GAMEBOY 2

● Ce nouveau Super Gameboy, qui devrait sortir le 31 janvier 98 au Japon, vous permettra, comme son ancêtre, de jouer avec des jeux Gameboy sur votre écran de télévision. Cette nouvelle version est spécialement adaptée pour les jeux que l'on peut linker (tel Pocket Monster...) et possède deux diodes de couleur : l'une vous permettra de vous renseigner sur l'état de veille du SGB (une idée tout simplement géniale, avouons-le !), et l'autre a pour fonction d'informer le joueur d'événements spéciaux (genre "Votre Tamagotchi s'est réveillé !"...). Pas passionnant pour un sou, ce nouveau SGB possède quand même l'attrait de la transparence et proposera des bordures d'écran contenant l'étonnant Pichaku (celui qui, d'un simple regard, peut vous envoyer à l'hôpital - voir ci-contre). Et le pire, c'est que les Japonais vont craquer ! En France, Nintendo n'a pas arrêté sa position quant à une éventuelle commercialisation.



## Technique

### BOOSTEZ VOTRE N64

● Vous vous souvenez certainement de l'article sur GameLabo, la fameuse bible japonaise des bidouilleurs de tout poil. Eh bien, sachez que l'une de leurs plus fameuses modifications tend aujourd'hui à se répandre sur le Net. Cette fois-ci, c'est la Nintendo 64 qui est concernée par... un dopage de vitesse (qui n'a jamais pesté contre la lenteur d'animation de certains jeux ?) ! Pour y parvenir, la théorie est simple. Il faut savoir qu'au départ le processeur de la N64 est cadencé à 93 MHz. Cette vitesse a été définie par Silicon Graphics comme étant le seuil de fiabilité de la machine, et s'obtient électroniquement grâce à un oscillateur (horloge quartz) soudé sur la carte-mère. Mais, en réalité, les R4300 équipant les N64 peuvent monter bien plus haut... Ainsi, il est tout à fait possible de remplacer le quartz et d'augmenter la vitesse du CPU jusqu'à 120 MHz ou plus !!! Un seul exemple : de cette manière, Pilotwings tourne à 60 images/seconde, devenant alors aussi fluide que Mario 64 !!! Comme en PC, le seul véritable inconvénient concerne le degré de surchauffe du CPU. C'est pourquoi il convient de limiter ses ardeurs... Bien que la N64 possède de grandes surfaces de métal destinées à répartir la chaleur, l'absence de ventilateur se fait vite sentir. De plus, cela raccourcirait la durée de vie de la console...



## Comics

### SPAWN, LE RÉVÉLATEUR

● Il fait de la bédé, de la télé, du ciné, et arrive en jeu vidéo ! L'homme à tout faire de Todd Mac Farlane, connu sous le nom de Spawn, le vent en poupe en ce moment, et ce n'est pas les fans qui s'en plaindront. Reste que, de toutes les adaptations dont il pu faire l'objet cette créature diabolique, seule la série animée vaut son pesant de "caouètes". Le film est très moyen (même si certains effets spéciaux valent le coup d'œil), et le jeu vidéo est pour le moins "daubique". Dommage, le potentiel était pourtant là. Pour tout savoir à propos de Spawn, apprenez qu'il commence à marcher très fort au Japon et que grâce à lui (mais aussi aux adaptations de l'univers des X-Men de Capcom), le comics dans son ensemble connaît un regain d'intérêt colossal.

## Bébêtes virtuelles

### APRÈS LE TAMAGOTCHI, LE DIGIMON !

● Fort des bénéfices qu'ont pu engendrer les diverses générations de Tamagotchi (de nouveaux modèles du nom d'Angel, Garden et Ocean devraient d'ailleurs sortir bientôt en France...), Bandai se lance maintenant dans la "bataille de bêtes virtuelles". C'est nouveau, c'est cher, et ça risque de marcher très fort ! Le principe est simple : vous élevez votre monstre ■ mieux possible ■ la manière d'un Tamagotchi pendant au moins deux jours et, grâce à la fonction "clic'n claques", vous le connectez au Digimon de votre copain et vous vous en mettez plein ■ tête. Eh bé... Cerise sur le gâteau, vous pourrez même voir ■ créatrice du Tamagotchi, en photo incrustée, ■ vous battez 2023 monstres ! Vous avez marché ? Tant pis... Je cherchais juste une transition pour vous dire que mademoiselle Aki Maita, créatrice en chef de ces pauvres bestioles, que nous avons rencontrée lors d'une récente conférence de presse, ne fut pas bien bavarde...



■ **SEGA REMERCIE SES TROUPES US.** Devant les faibles résultats de l'année 96, et en vue de réduire des frais de fonctionnement toujours débordants, Sega Of America devrait licencier une bonne partie de son personnel américain pour la nouvelle année. Rappelons que la dernière charette survenue en France remonte à avril 96, ce qui devrait laisser à Sega France l'espoir de ne pas subir l'onde de choc américaine de sitôt.

■ **UN BAIN DE SANG LAITIER.** Ce ne sont pas moins de 4 millions d'exemplaires de Resident Evil premier du nom et de Director's Cut qui se sont vendus dans le monde depuis leur sortie. Et alors 4 millions d'exemplaires, ça rapporte quoi à l'éditeur ? Premièrement, une notoriété sans précédent qui ■ permis à Capcom de sortir de Street Fighter et de Megaman, et surtout près de 200 millions de dollars ! A noter que seront bientôt dispo aux States des jouets à l'effigie de Chris, Jill ou Tyrant, des comics relatant ■ sombre histoire d'Umbrella et, bien sûr, un film qui devrait sortir courant 98. Une sacrée vache à lait...

■ **QUAND NEC ÉPAULE SEGA.** Vous savez maintenant que la technologie 3D de NEC sera utilisée pour parfaire la carte-mère de la 64 bits de Sega, la Katana. Vous devez également savoir que les contrats de ce type sont d'habitude très clairs : "Tu t'occupes de me vendre une technologie et je m'occupe de trouver des développeurs, de fabriquer des unités et de vendre la console". Or, nous constatons que NEC redouble de contacts avec les développeurs PC qui utilisent sa technologie, de manière à les inciter à développer sur la Katana. Ainsi, il semblerait que Shiny soit d'accord sur le principe de sortir son dernier bébé Sacrifice et qu'Epic adapte son Unreal. Sega aurait-il des problèmes de crédibilité ?



■ **CAPCOM STORY.** Ça y est ! c'est confirmé, Capcom va développer pour la N64. Son premier jeu sera Rockman Dash et devrait être disponible, au Japon, en mars. Trois autres jeux sont en développement et devraient sortir dans le courant de l'année. Tant mieux, la ludothèque de la N64 commençait à s'essouffler...

■ **PC FANTASY.** La chose est assez rare pour être signalée : un éditeur - Eidos en l'occurrence - vient de récupérer les droits de distribution, de Final Fantasy VII, pour l'adapter sur cette drôle de machine bouton-neuse que d'aucuns nomment PC. Le jeu devrait être compatible avec les cartes 3D existantes, mais on ne sait pas encore s'il sera amélioré. On l'annonce pour le milieu 98 (!!!). On vous avait bien dit de vous acheter une console...

■ **ALUNDRA ■ VF.** Alors que Working Design a récupéré les droits de distribution d'Alundra sur le marché ricain (la version US devrait d'ailleurs être disponible au moment où vous lirez ces lignes), c'est Psygnosis (certainement au vu des ventes records de FF VII) qui ■ rafflé ■ mise du marché de l'édition et de la distribution du jeu en Europe. Vous aurez donc la chance de retrouver le seul Zelda-like tout en français et digne de ce nom de la Playstation dans le courant du mois de juin. Ce sera long...

■ **ENIX SUR PLAYSTATION.** Après avoir tergiversé des mois durant pour savoir ce qu'il allait advenir du prochain épisode de Dragon Quest, Enix vient d'annoncer la sortie de la suite de Star Ocean (Snes) sur Playstation, en mars 98 au Japon. Star Ocean Second Story devrait bénéficier des mêmes mécaniques de jeu que son prédécesseur. Son action se déroulera vingt ans avant

## Chill (Playstation) LE SNOW, C'EST LA LIBERTÉ !

● Rien à voir avec le groupe de rock, Chill est un jeu de Snowboard comme il commence à en crouler, tant chez les Japonais (pour les JO à Nagano) que chez les Ricains (pour la folie qu'a pu engendrer ce sport). Ce produit, distribué par Eidos, vous permettra de choisir parmi quatre "snowboarders" (deux jeunes demoiselles et deux mâles) qui disposeront chacun de trois planches différentes. Vous vous essaieriez aux plaisirs de la compétition de sauts ou encore à la course contre l'avalanche, et ce, dans la poudreuse de plus de cinq montagnes différentes. Il semblerait de plus que vous puissiez évoluer où bon vous semble sur une cinquantaine de hors-piste différents. On verra si comme ils le disent : "le snow, c'est la liberté"...

■ **Sortie en France : avril 98.**



■ **Sortie au Japon : printemps 98.**

## Code R (Saturn) DE LA COURSE INTELLIGENTE

● Alors que Solo Crisis est pratiquement prêt à sortir sur Saturn, ■ fameuse équipe génitrice du non moins fameux Actraiser, sur Super Famicom, annonce un nouveau titre. Apparemment allergique à ■ Playstation, c'est sur ■ machine de Sega que l'équipe avoue préférer travailler... Aimant toujours étonner et innover, elle a concocté avec Code ■ un nouveau type de jeu. A la base, il s'agit d'une course de voitures en 3D, Gouraud Shading, Mapping ■ tout le tralala. Mais aussi un jeu d'aventure puisqu'une

trame scénaristique régit vos déplacements et défis.

## G-Darius (Playstation) ÇA SHOOTE DANS LES VIEUX POTS

● Taïto, un spécialiste du shoot'em up qu'on ne présente plus (surtout à notre AHL national), avait fait un carton dernièrement avec son fabuleux Raystorm. Il remet aujourd'hui le couvert en proposant un nouvel épisode de la saga légendaire des Darius. Sorti en arcade il y ■ quelque temps, G-Darius se présente sur un plan horizontal et est réalisé tout en 3D. La conversion n'a pas posé de problème puisque c'est un équivalent du System 11 qui le fait tourner sur la borne. Côté game-play, notez le système de capture qui permet de se servir des ennemis comme des armes ou bouclier ! 30 niveaux de pur plaisir !

■ **Sortie au Japon : printemps 98.**



## Flying Corps (Playstation) ARRÊTE DE "SIMULATIONNER" !

● Cette simulation pure et dure qui vous mènera dans les cieux des plus belles contrées planétaires est une conversion du PC. N'ayant pas eu de version Playstation entre les pognes, nous pouvons juste vous informer qu'il devrait être optimisé pour un "public console". La photo présentée ci-contre est tirée de ■ version 3D/Fx. Attendez-vous donc à ce qu'il soit un chouïa



## Sakura LA GU

● Le nouveau figure parmi public japonais latitudes, la Saturn à po Adulé et m par les pro nombreux de Tengaï Compagny figure de ve Suzuki, Shi Véritable sp fond d'esp



## The K L'AP

● C'est l'exclusif, baston, du RPG Basée sur en scène sous son la recher une équip

■ **Sortie a**

Without this



## Dragon Force 2 (Saturn) BLASTE MIEUX- MIEUX

● Après le succès du premier du nom, on pouvait s'attendre à la suite ! Les auteurs pour ce second opus ont désiré, plutôt que de refondre le système, s'attarder sur le scénario en essayant de rendre le jeu le plus long possible. Renversements de situations, alliances, trahisures et fins multiples satisferont le fan de simulation-RPG. Au rayon nouveautés, des personnages principaux (certains créés par des joueurs, suite à un concours), des dizaines d'unités et de monstres, des options de combat, un système de duel, et des combats multiunités... Réjouissant !  
■ *Sortie au Japon : printemps 98.*

## The King Of Fighters Kyo (Playstation) L'APRÈS SAMURAI SPIRITS RPG...

● C'est la première fois depuis bien longtemps que SNK sort un jeu exclusif, sur une plate-forme autre que NeoGeo. Très loin de la baston, c'est d'une aventure graphique qu'il s'agit ! Après le succès du RPG de Samurai Spirits, c'est l'univers de KOF qui a été choisi. Basée sur un des nombreux mangas sortis au Japon, l'histoire met en scène Kyo Kusanagi. Ce surdoué, membre d'un clan secret ayant sous son contrôle les pouvoirs du feu voyage à travers le monde, à la recherche d'autres professionnels de la baston, afin de créer une équipe de combattants.  
■ *Sortie au Japon : printemps 98.*



## Goemon 64 (N64) ENFIN EN... ANGLAIS !

● Ça, c'est quand même pas mal ! Voici le seul jeu d'aventure de la Nintendo 64, et que fait Konami ? Il ne le traduit qu'en anglais. Certes, c'est déjà un progrès par rapport aux vermicelles de la version nipponne, mais diable ! ça ne coûtait pas grand-chose de le traduire en français (c'est comme GoldenEye...). Mais cessons là ces palabres, sachez simplement que Goemon 64 sera tout en anglais, et qu'aucune optimisation particulière ne sera apportée.  
■ *Sortie en France : avril 98.*

## Sakura Taisen 2 (Saturn) LA GUERRE DES CERISIERS

● Le nouvel épisode de "la Guerre des cerisiers" figure parmi les cinq jeux les plus attendus par le public japonais. Pratiquement inconnu sous nos latitudes, le premier du nom fut le seul jeu sur Saturn à pouvoir rivaliser avec FF VII ! Adulé et médiatisé, que ce soit par les joueurs ou par les professionnels du jeu vidéo (il a reçu de nombreux prix), son producteur Hiroi Hoji, créateur de Tengai Makyô et tête pensante de RED Compagny (Yuna, PC-Kid, Gates of Thunder...), fait figure de véritable star, au même titre que Yu Suzuki, Shigeru Miyamoto ou Kenji Eno... Véritable space-opéra dans un monde parallèle, sur fond d'espionnage, ce wargame-aventure risque encore une fois de casser la baraque !  
■ *Sortie au Japon : printemps 98.*



■ **LA PUISSANCE SELON NAMCO.** Namco présente à la presse japonaise son tout dernier bébé technologique pour l'arcade : le System 23. Namco possède donc quatre technologies différentes pour l'arcade : les systèmes 11 et 12 (très proche du hard de la PS, sur lequel tourne Tekken III), et les 22 et 23. Cette dernière technologie est dix fois supérieure à la carte antérieure (le système 12) et abritera le premier jeu de motocross de l'éditeur : Motocross Goal.

■ **CD AUDIO + DÉMO JOUABLE.** Ça commence à devenir classique... Après la démo jouable d'Alerte Rouge, vendue avec le CD audio "3 x plus de bruit", voilà qu'Interplay propose la démo jouable de MDK dans l'album "1998, une génération d'avance". Reste à apprécier ce genre de musique...

■ **RECORD.** Jamais Sony ne s'y serait attendu, mais aucune de ses productions internes pour la Playstation n'avait dépassé le million d'exemplaires vendus au Japon. Comme il faut bien un début à tout, c'est le jeu Mina No Golf (littéralement : "Le Golf pour tous") qui vient de franchir cette barre fatidique.

■ **TEKKEN 3**, les paris sont ouverts. Tekken 3 devrait faire son apparition vers la fin mars ! Les auteurs, ayant déjà finalisé la partie "arcade", s'amuseraient à ajouter des bonus (dont Gon le dinosaure) ainsi que des cinématiques. On s'attend, comme à l'accoutumée avec Namco, à une intro bien percutante...





## ■ DREAM PICTURES STUDIOS

**S'ÉTEND.** DPS est une société commune à Sony, Namco et Polygon Pictures, qui s'est donné pour mission de produire un long métrage en images de synthèse pour fin 99 (voir notre Hors-Série Playstation 5H).

Cette société, qui s'était installée à Santa Monica avec plus de 200 artistes, vient d'ouvrir une nouvelle branche à Tokyo et va ainsi réaliser de nouveaux projets pour la télévision. Quand on voit ce que les artistes de Namco sont capables de faire (regardez donc l'intro de Kaze No Klonoa...), ça risque de faire très mal !

■ **LIZ EN LARA ?** Selon le magazine américain "Show Biz Reporter", ce serait Liz Hurley (que vous pouvez voir actuellement sur les écrans dans le délirant "Austin Powers") qui serait pressentie par Hollywood pour incarner Lara Croft au cinéma ! Liz Hurley n'est nulle autre que la femme d'Hugh Grant et l'égérie de l'Oréal. Désolés pour Vanessa !

# À l'affiche MORTAL KOMBAT

*Devant le succès fulgurant du premier épisode cinématographique de "Mortal Kombat" – il aurait rapporté plus de 23 millions de dollars lors de premier week-end dans les salles obscures –, les producteurs ont remis le couvert pour une "destruction finale". Premières impressions.*

A peine revenus sur Terre, victorieux du tournoi, les guerriers humains réunis par Rayden déchantent : ■ ciel se déchire et de sombres créatures en descendent. A leur tête, l'empereur Shao-Khan lui-même, qui semble ne pas être venu pour une promenade de santé. Il vient d'ouvrir les portes d'Outremonde et annonce que ■ Terre fusionnera avec son univers dans une semaine. Pour prouver qu'il ne plaisante pas, Shao-Khan se fera un plaisir de tuer Johnny Cage, obligeant ainsi Sonya, Liu Kang, Kitana et Rayden à trouver de nouveaux compagnons de galère.

Jax, le black aux bras cyber, sera ■ premier à les rejoindre après un rude combat avec Cyrax ; Nightwolf, Jade, et Sub-Zéro viendront également prêter main-forte. Comme dans le premier épisode, on verra surtout des scènes de combat. Robin Shou (Liu Kang) a été chargé de la chorégraphie (dans le film précédent, il avait déjà mis en place une scène entre Cage et Scorpion, ainsi

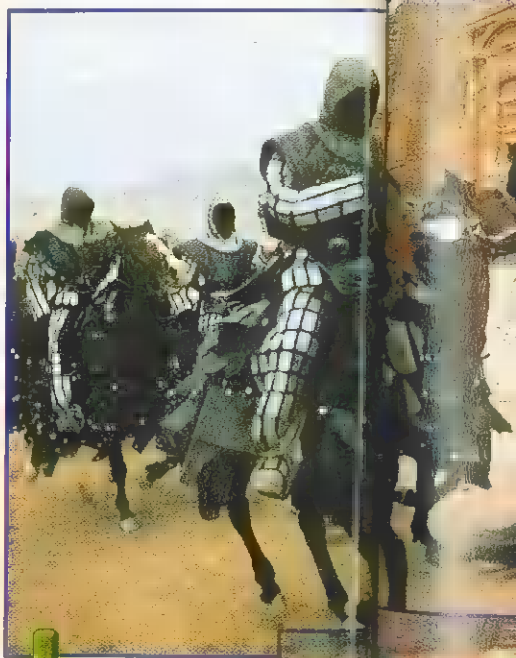
qu'un combat entre Liu Kang et Reptile) et vous pourrez dénombrer pas loin de vingt formes d'arts martiaux différentes (Wing Chung, Tae Kwon Do, Ninjutsu-Do, Capéra brésilienne, Wu Shu...). Comme toujours, ces combats seront très aériens et vous retrouverez ■ majorité des coups de vos personnages fétiches.

## Un budget mortel

De nombreuses techniques d'effets spéciaux ont été utilisées : la Motion Capture ■ ainsi permis de mettre en scène un combat entre un personnage généré par ordinateur et un véritable comédien, sans avoir recours au "blue screen". Bref, succès du premier épisode aidant, les producteurs se sont lâchés niveau budget, et le résultat est visible à l'écran, ■ l'on veut bien mettre de côté certaines bavures...

"Tout ce que nous avons voulu faire dans le premier "MK" sans y parvenir, nous l'avons réalisé dans celui-ci", explique ■ producteur Larry Kasanoff. Ainsi, la production ■ réellement parcouru ■ Terre entière pour trouver les plus beaux décors et a investi des millions de dollars dans les seuls effets spéciaux.

Certes, on peut trouver à redire sur certaines erreurs de montage et quelques plans bizzars, mais ce second film "MK" remplit bien sa fonction de divertissement. Les personnages sont fidèles, les combats très efficaces, et Christophe Lambert ne manque pas vraiment à ■ distribution. Comme ■ premier épisode, "MK Destruction Finale" s'avère être l'une des meilleures adaptations d'un jeu sur grand écran. **Sortie le 4 février.**



↓ Du Royaume-Uni à la Jordanie (ici sur la photo), en passant par la Thaïlande, les équipes ont parcouru la Terre entière.



→ "Oui Shao-Khan a triché !, mais il est ton frère", diront les dieux à Rayden, devenu simple



➔ Motaro (dont les mouvements de queue...) est en grande discussion avec la reine Syndell. Ça va mal se finir, c'est moi qui vous le dis !

# T DESTRUCTION FINALE

Jax vs Cirax : un chouette combat comme tous les autres, et sans la moindre goutte de sang, comme tous les autres.

## Télévision MORTAL KOMBAT : LA SÉRIE LIVE

● Fort du succès de la série "Mortal Kombat" au ciné puis en animé, Threshold Entertainment, la société qui gère les droits de Mortal Kombat, une franchise de milliards de dollars, a donné son accord pour le tournage d'une série télé "live" basée sur le jeu produit par la Warner. New Line Television. Cette série télé devrait débarquer aux Etats-Unis vers la fin 98 et devrait être diffusée sur Fox Kids à un rythme hebdomadaire. Heureux possesseurs du câble...

➔ Un zeste de tendresse dans un monde de brutes. On assistera même à une "idylle" entre Liu Kang et Kitana. Idylle qui se résume à un baiser... Qu'est-ce que vous alliez imaginer ?

➔ Les scénaristes sont sans pitié. Ils ont même tué Jonhny Cage...

➔ Dixit le dossier de presse : "On a filmé les véritables mouvements de queue d'un tigre pour créer ceux de la propre queue de Motaro." Z'êtes sûrs que c'est un film pour les mômes ?

■ **PUB.** Dans la série "les pubs que l'on ne verra jamais en France" : la campagne de spots TV japonaise avec Jean Alesi et son épouse Kumiko Goto "Gokumi" pour Formula One de Psygnosis. On regrettera notamment celui où notre champion (?) se fait sermonner à cause de sa Playstation. Un bon moment de fou-rire qu'hélas nous ne partagerons pas... Ça c'est de l'info, coco !

■ **X-FILES EXCLUSIVEMENT SUR PLAYSTATION ?** C'est ce que semble affirmer le site de Next Generation Online. Sony aurait récupéré l'exclusivité du jeu X-Files (dirigé en petite partie par Chris Carter) pour console... Après les filles épicées et la pilleuse de tombes, c'est sur le paranormal et les petits hommes verts que Sony compterait pour remplir son escarcelle. Reste que si le jeu est aussi inintéressant que ce que nous avons vu de la version PC lors d'Imagina 97 (un film interactif sans les vrais acteurs...), ils auraient peut-être mieux fait de laisser l'exclusivité à Sega ou à Nintendo. Mais comme on dit, chacun sa m...

■ **PUB (bis).** Comme vous devez le savoir, la publicité japonaise de Resident Evil 2 a été réalisée par George Romero. Il aura fallu pas moins d'un million de dollars et de deux jours de tournage pour faire rentrer Leon et Claire, poursuivis par des zombies, dans le commissariat. C'est très efficace, fidèle au jeu, et bien sûr on ne la verra certainement jamais en France... En revanche, ceux qui partent bientôt au Japon pourront la trouver en cassette. Passez vos commandes !





■ **"HYSTOIRE DE FOUS"**, avec un "y" comme dans hystérique, est le nouveau jeu de rôles de Denis Gerfaud ("Rêve de Dragon"). Il est annoncé depuis, oh... 1990 ? Cette fois, ça y est, il est là, et chez les petits nouveaux Nestiveqnen. A priori, ça ■ l'air... très space. On vous en recausera dès qu'on l'aura disséqué.

■ **LUDIS SORT DE SA TORPEUR** et décide finalement, après bien des atermoiements, de sortir "Conspiration X", la traduction du très X-filien "Conspiracy X", qui devait s'appeler Dossiers X au départ en VF. Comprendo ? Pour le moment, ce n'est toujours pas fait, mais on ■ bon espoir. Saint Mulder, priez pour nous...

■ **“SERVICE COMPRIS”** est le nouveau jeu de cartes “pas-à-collectionner” de Siroz, qui a vite flairé le filon. Pour être précis, c’est la traduction de “Family Business”, un machin culte et hilarant qui a ruiné plus d’une soirée entre amis. Sauf que là, les bandits de Chicago ont été remplacés par... un ogre ! Cherchez pas.

■ **1998 EST L'ANNÉE DU LOTUS** pour "White Wolf" : la plupart des suppléments "World of Darkness" seront centrés sur l'Extrême-Orient : un source-book sur Hongkong, un sur Tokyo et un machin cybermanga (dixit) sur les chasseurs de vampires orientaux. Miam ! Enfin, il y a peu, est sorti un CD-Rom "Vampire", avec aide à la création de personnages, générateur de plans, ■ reprise de la plupart des règles de base. De prime abord, l'intérêt semble limité.

■ **DES NOUVELLES DE TSR ET AD&D**, après le rachat de la firme US par Wizards of the Coast : "Forgotten Realms", "Ravenloft" et "Planescape" continuent, "Greyhawk" (premier monde AD&D) revient, ainsi que "Birthright" (on annonce une seconde édition). "Dragonlance" n'est pas en reste et "Alternity", le jeu de SF, est reporté au prin-



## L'Assemblée du Seuil

### PRAGUE, NOUS VOILÀ !

● Décrite comme l'une des campagnes françaises les plus imaginatives et complexes de ces dernières années, "l'Assemblée du Seuil" embarque ses joueurs dans une intrigue foisonnante, bourrée de références occultes et historiques, au cœur d'une cité dont la magie, commence à peine à se dévoiler à nous, pauvres matérialistes que nous sommes. Complot ésotérique, énigmes monstrueuses, machinations oniriques et érudition sans faille, l'auteur (un parfait inconnu dans le jeu de rôles – ça n'arrive pas souvent) a tout donné dans ces 136 pages pour offrir à "Nephilim" la campagne que ses maîtres de jeu n'attendaient plus, doublée d'un sourcebook sur la ville la plus mystérieuse et la plus riche du vieux continent. Attention : joueurs incultes et/ou Gros-Bill s'abstenir !



## Mnemos

### UN PETIT COUP DE POUCE?

● En parlant romans, on s'écarte un peu du sujet de cette page sur les jeux de rôles, mais voilà : Mnemos est l'éditeur des bouquins "Nephilim" (7 titres parus) et "Guildes" (une trilogie) – autant de volumes propres à revitaliser ou à enrichir l'univers desdits jeux de rôle. A côté de ça, ce jeune éditeur publie des auteurs déjà reconnus, comme Mathieu Gaborit et Pierre Grimberty (couronné l'année dernière par le prix Julia Verlanger), relance quelques vieux routards comme Roland Wagner et Laurent Genefort) et inaugure une collection de 9 romans fantasy, très accessibles et situés dans le même monde (Daemonicon) – une sorte de "Dragonlance", en un peu moins convenu. A l'instar de plein d'autres éditeurs, petits et moins petits, Mnemos est connu plein de tracas cette année, pour cause de distributeur défaillant. Ça va mieux maintenant, et Mnemos a tout plein de projets pour l'année en cours, mais on peut toujours leur commander directement les bouquins et profiter d'avant-premières et de dedicaces sympas, en écrivant aux : Éditions Mnemos, 15, passage du Clos-Bruneau, 75005 Paris.

Plus d'une trentaine de titres sont déjà parus, et comme la plupart des auteurs viennent du milieu du jeu de rôles, il y a



## Backstab

### LE PETIT NOUVEAU QUI MONTE ?

● Suite de notre tour d'horizon des magazines de JdR, avec ce mois-ci "Backstab", tout droit sorti des usines Siroz/Halloween Concept. Avec une maquette et une organisation héritée du défunt "Arcane" (un magazine anglais), "Backstab" s'est imposé en 7 numéros comme une alternative viable à "Casus Belli" - là où beaucoup de concurrents avant lui s'étaient cassé les dents. Au menu, un ton potache qualifié d'incisif, des critiques se voulant sans concession (pas facile quand on est tributaire de la pub) et pas mal de scénars et de background. Pour débiter l'année 98, "Backstab" change de rédac' chef. Après Ben, des éditions SPSR, c'est le célèbre Croc qui s'y colle. Quant à savoir ■ cela changera grand-chose sur ■ fond...

**THE UNIVERSITY OF CHICAGO**

**Destru**  
**Air Co**  
**Adidas**  
**Alien**  
**Doom**  
**Fade t**  
**Fifa 97**  
**Legacy**  
**Rayma**  
**Road F**  
**Tekken**  
**Ridge M**  
**Time C**  
**Tobal M**

**Panzer  
Sega  
Virtua  
Virtua  
Blazing**



de JdR,  
s usines  
et une  
magazine  
s  
là où  
ssés les  
tif, des  
e quand  
ars et de  
ab"

SPSR,  
à savoir

PHILIP

# Recycleware, les magasins Branches pour les furieux du jeu vidéo !



Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 280 titres sur PlayStation.

plus de 150 titres sur Saturn

et tous les bons jeux sur Nintendo 64.

**NOUVEAU !**  
Jeux pour  
Nintendo 64

**RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.**

<b>PARIS</b> 2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris Tél. 01 41 36 25 42	<b>ANTONY</b> 27, avenue de la Division-Leclerc 92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26	<b>EVRY 2</b> Centre Commercial Evry 2 - 91032 Evry Cedex	<b>NICE-LA TRINITÉ</b> Centre Commercial Auchan La Trinité 06000 Nice
<b>LYON</b> Centre Commercial Part-Dieu 69004 Lyon - Tél. 04 72 34 20 28	<b>PONTAULT-COMBAULT</b> Centre Commercial Carrefour 77340 Pontault-Combault Tél. 01 60 18 19 11	<b>MONTESSON</b> Centre Commercial Hyper-Montesson A côté de Carrefour - 78360 Montesson	<b>ANTIBES</b> Centre Commercial Carrefour Antibes 06500 Antibes
	<b>CLAYE SOUILLY</b> Centre Commercial Carrefour - RN 5 - 77413 Claye-Sauilly		

## NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

**IMPORTANT !** Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au **même prix**, que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.

**Comparez les prix des jeux Recycleware !**

### EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\*\* PLAYSTATION

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS :** Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Destruct. Derby	79 F	Project X2	129 F	Tomb Raider	149 F	Suikoden	169 F	Road Rage	219 F
Air Combat	99 F	Raging Skies	129 F	Vandal Hearts	149 F	Syndicate Wars	169 F	Tenka	219 F
Adidas Power Soc.	99 F	Street Racer	129 F	2Xtreme	169 F	Wipe Out 2097	169 F	V-Rally	219 F
Alien Trilogy	99 F	Adidas P. Soc. 97	149 F	Cool Boarders	169 F	Worms	169 F	Rapid Racer	229 F
Doom	99 F	Chevaliers Baph.	149 F	Com. & Conquer	169 F	Area 51	199 F	Colony Wars	249 F
Fade to Black	99 F	Crash Bandicoot	149 F	Dest. Derby 2	169 F	Cité des Enf. Perdus	199 F	Croc	249 F
Fifa 97	99 F	Jet Rider	149 F	Dragon Ball Z	169 F	Die Hard Trilogy	199 F	Fighting Force	249 F
Legacy of Kain	99 F	Little Big Advent.	149 F	ESPN Extr. Sport	169 F	Jurassic Park 2	199 F	Final Fantasy 7	249 F
Rayman	99 F	Need for Speed 2	149 F	Lost Viking 2	169 F	MicroMachine V3	199 F	Formula One 97	249 F
Road Rash	99 F	Pandemonium	149 F	Overblood	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	G-Police	249 F
Tekken	99 F	Perfect Weapon	149 F	Rebel Assault 2	169 F	Sim City 2000	199 F	Nuclear Strike	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	Porsche Chall.	149 F	Sampras Tennis	169 F	Soul Blade	199 F	Oddworld	249 F
Time Commando	99 F	Rage Racer	149 F	Soviet Strike	169 F	Tekken 2	199 F	OverBoard	249 F
Tobal N°1	99 F	Resident Evil	149 F	Spider	169 F	ISS Pro	219 F	Warkraft 2	249 F

### EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\*\* SATURN

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS :** Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Panzer Dragoon	79 F	Dark Saviour	99 F	Tomb Raider	99 F	Die Hard Trilogy	169 F	Touring Car	219 F
Sega Rally	79 F	Daytona	99 F	World Wide Soc.	99 F	Resident Evil	199 F	Warcraft 2	219 F
Virtua Fighter 2	79 F	FIFA 97	99 F	Com. & Conquer	129 F	Sonic Jam	199 F	WW Soccer 98	249 F
Virtua Fig. Remix	79 F	Panzer Drag. Zwei	99 F	Doom	129 F	Dragon Force	219 F	Duke Nukem 3D	249 F
Blazing Dragon	99 F	Rayman	99 F	Bug Too	169 F	Jurassic Park 2	219 F	Sonic R	249 F

**Plus de 30 000 jeux neufs et recyclés en stock !**

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

\* Dans les limites des stocks disponibles. PRIX variables jusqu'au 31/07/98. \*\* Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 12/01/98.

\* Dans les limites des stocks disponibles. PRIX variables jusqu'au 31/07/98. \*\* Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 12/01/98.



# Gex 3D

Plus jouable que Croc et plus complet que Jersey Devil, on pensait logiquement qu'il n'existait que Mario 64. Eh bien non... Amis lézards, Gex 3D s'apprête à débarquer et ne va pas tarder à mettre une claque aux jeux d'exploration/plates-formes 3D de la Playstation. Voici pourquoi...

**D**epuis sa première apparition en 1995 sur le 3DO, Gex a fait un long chemin. Il a mûri, il a pris un peu de ventre, cependant, le principe du jeu n'a pas tellement évolué depuis le premier épisode. Il s'agit toujours d'un jeu de

plates-formes très coloré dans lequel le joueur dirige Gex, un lézard. Le reptile est nouveau confronté à des problèmes de télé : un vil faquin a décidé de s'emparer du réseau câblé de la planète et menace de diffuser les programmes de TF1 sur toutes les chaînes du monde !

Télépl ! le comme pas deux. Gex ne peut supporter une telle idée et va tout mettre en œuvre pour faire échouer ce plan monstrueux. La grande innovation (et elle est de taille), c'est que, désormais, le jeu est tout en 3D ! À l'instar de Mario 64 ou encore de Croc sur Playstation, Gex est capable de se déplacer dans les niveaux, là où il le souhaite.



Et voilà, on lui avait pourtant bien dit : ne pas trainer dans la télé...

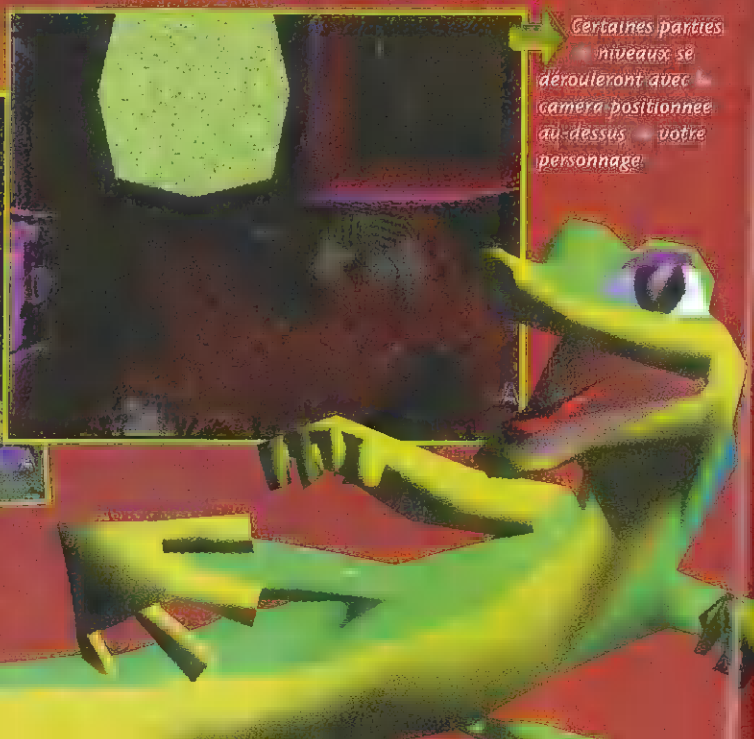
La liberté de mouvement est totale ! Cependant, toute cette 3D ne fait pas oublier que ce nouveau Gex est avant tout un jeu de plates-formes, inspiré

Gex se verra affubler d'un accoutrement différent à chaque niveau.



Ce niveau dans l'espace vous obligera à trouver fréquemment quoi respirer. Arrêtez-vous : pompe à air !

Certaines parties des niveaux se dérouleront avec la caméra positionnée au-dessus de votre personnage.







## TESTEZ-LE VOUS-MÊME!

Vous pourrez retrouver le CD de démo jouable de Gex 3D dans notre hors-série dédié à PlayStation (en kiosque dès le 30 janvier). Ce hors-série "spécial soluces" vous

permettra également de vous sortir de toutes les situations des Boucliers de Quetzalcoatl, de traverser Tomb Raider 2 dans son in-té-gra-lité (30 pages de soluce !), d'atteindre ■ score tant convoité de 100% à Crash Bandicoot 2, de sauver les cent Mudokons dans l'Odyssée d'Abe, de sortir tous les coups de Marvel Super Heroes, d'explorer dans ses moindres recoins la bâtisse de Resident Evil Director's Cut et, cerise sur le gâteau, d'explorer dans sa totalité l'époustouflant FF VII avec un "guide de l'expert" comme vous n'en avez jamais vu. On vous a même réservé une journée de tips tout chauds...



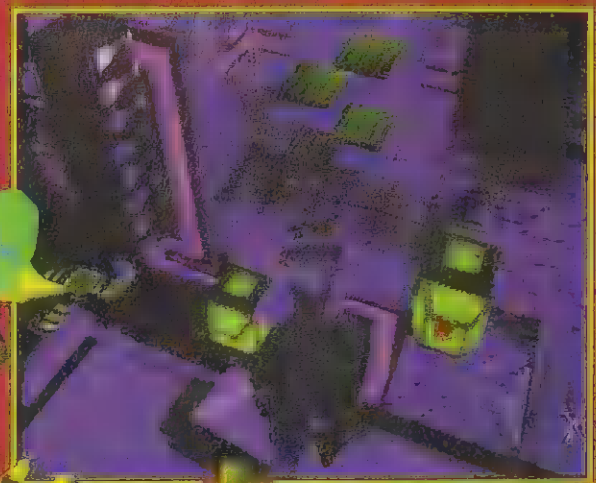
Une fois en feu, Gex va pouvoir laisser derrière lui des traînées de flammèches et, surtout, faire un mur de flammes bien pratique contre les ennemis.

du premier épisode. On trouve ainsi tous les mouvements du Gex original : coup de queue pour se débarrasser des ennemis, ou encore coup de langue, pour récolter de nombreux gadgets ou se suspendre aux plates-formes. Gex peut également se accrocher aux murs - n'oubliez pas que vous dirigez un lézard !

Le 3D est gérée de manière admirable. Tout comme dans Mario 64, il est possible de faire pivoter une caméra virtuelle tout autour de votre héros afin de vous situer au mieux à l'intérieur d'un niveau. Il existe aussi une caméra subjective qui, comme dans Tomb Raider, permet de regarder dans toutes les directions ! C'est

Gex va traverser moult niveaux à la recherche des diamants perdus.

pas beau ça ? Et dire que les lecteurs de notre nouveau hors-série Playstation, qui sortira en janvier prochain, pourront y goûter en avant-première en France... Bande de veinards !



manière de Tomb Raider, vous pourrez déplacer la caméra dans toutes les directions pour voir ce que le niveau vous réserve.

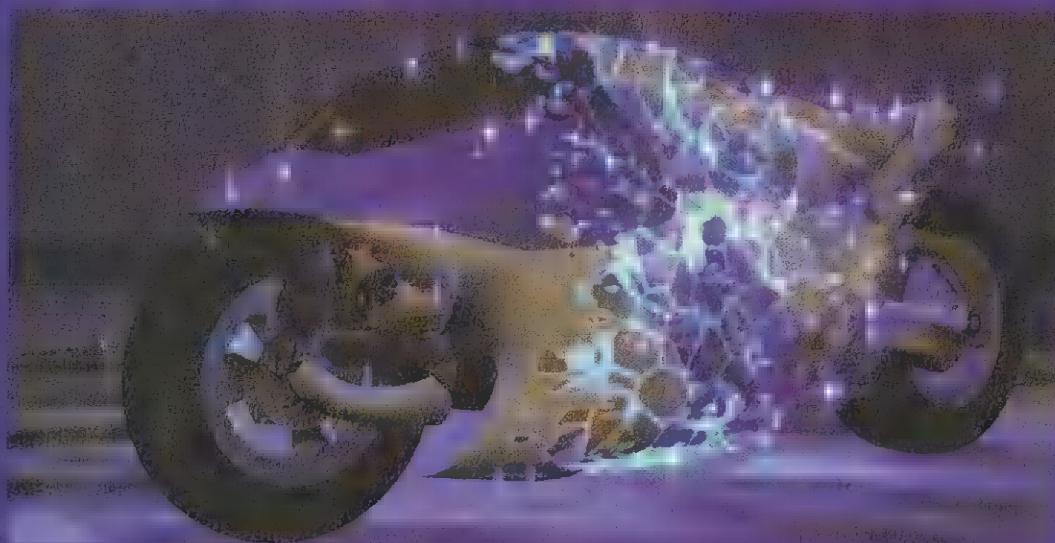
Au lieu de vous prendre par les épaules de ce Godzilla d'opérette, allez donc détruire l'immeuble sur lequel il s'abrite.

Comme dans tout bon jeu de plates-formes, vous devrez faire preuve d'agilité pour rejoindre l'autre bord.

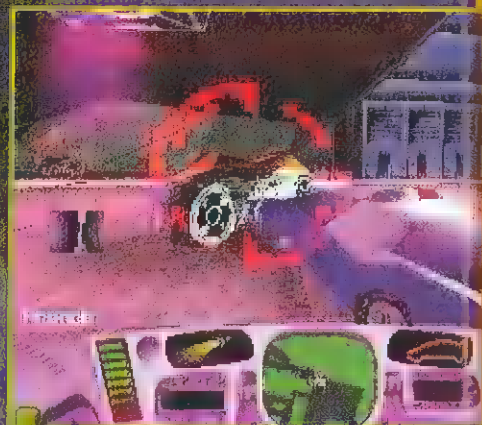


# Crime Killer

*Crime Killer vous propose de rejoindre les bataillons mobiles de la police. Et vous allez voir qu'ils ont du bon matos les kissdés !*



Grâce à la carte en bas d'écran, vous saurez dans quelle direction aller.



Votre mission est de protéger la limousine d'un directeur de corps. Les véhicules ennemis sont cibles.

**A** la croisée du shoot et de la course pure, Crime Killer va vous proposer de rétablir l'ordre dans moult mégapoles futuristes. En fonction de chaque mission, vous vous verrez assigner un véhicule particulier : caisse superbement profilée et surarmée pour les interventions musclées ; moto bien speed aux relents d'Extreme-G pour les missions dites "chirurgicales" ; et avion blindé pour tout le reste. Les missions se résument principalement à de la course-poursuite avec des pas-beaux, et, comme ils sont surarmés, ça va falloir blaster. Vos armes, plutôt musclées, varient en fonction de votre véhicule, mais il vous sera possible d'en trouver de nouvelles en chemin. Elles s'actionnent et se changent

avec les boutons de flanc. Enfin, le contrôle des véhicules est plutôt précis, la réalisation semble prometteuse et la qualité des (trop courtes) cinématiques est très bonne. Espérons que l'intérêt suivra.

Certaines missions vous obligent à ne shooter que très peu de véhicules civils. Plus facile à dire qu'à faire.



PLAYSTATION

● Interplay/Avril

L  
Ski  
Ski es  
des m  
Le Fre  
snow  
essen  
réalis  
diffère  
pour  
un de  
L'Alpi  
snow  
deplac  
Nideck  
parten  
utilisé  
trouve  
de spo  
collect  
Burton  
plein d  
mediat  
produit  
comme  
Rapha  
assurer  
du bea  
s'annon  
de circ  
dix-hui  
discipli  
tonnes  
rapport  
l'animat  
affinée.  
Les vir  
amelior  
jouer de  
l'angle  
de la ne  
et, dans  
devrait  
planche  
poudre  
prévues  
dans la  
dire cell



# Snow Racer 98

Encore un jeu de glisse, diront certains. Mais, quand on tient un jeu comme Snow Racer 98, et qu'on a du nouveau à vous montrer, on n'hésite pas.

Le nombre des skieurs devrait être amélioré, mais, déjà, l'effet est assez réussi.

**L**e jeu sera divisé en trois grandes catégories de glisse : le Ski, le Freeride et l'Alpine. Le Ski est assez classique, avec des descentes et des slaloms. Le Freeride est une épreuve de snowboard, avec essentiellement des tricks à réaliser. Il y aura douze sauts différents. Un bouton servira pour sauter, un pour grabber et un dernier pour aider à tourner. L'Alpine concerne le snowboard alpin, où les déplacements sont plus libres. Nike et Dynastar sont les partenaires du jeu. Et le matos utilisé sera celui que vous trouverez dans les boutiques de sports d'hiver, avec les collections officielles de Burton, Rossignol, Salomon et plein d'autres... Pour médiatiser encore plus le produit, des champions comme Luc Alphand ou Raphaëlle Monod en assureront la promotion. Que ça va bien annoncer très fort. Le nombre de circuits différents s'élève à dix-huit, dont six pour chaque discipline, avec bien sûr, des tonnes de raccourcis. Par rapport au mois dernier, l'animation a été encore plus affinée. La rapidité décoiffe. Les virages ont enfin été améliorés. On peut à présent glisser des carres pour serrer l'angle des virages. La texture de la neige a été retravaillée, et, dans la version finale, on devrait voir le sillage des planches laissé dans la neige poudreuse. Si les améliorations prévues sont bien intégrées dans la version finale, c'est à dire celles concernant la

position des glisseurs, la perspective bizarre des planches et le clipping, Snow Racer 98 risque bien de créer une avalanche, et de faire un peu d'ombre à Coolboarders 2.

En alpine, vous pourrez sortir de la piste, et passer sur la roche.



En slalom, les grandes fleches jaunes indiquent clairement où il faut aller.



On peut dérapier dans les virages pour les serrer.

Les tricks sont nombreux, et, a priori, plus faciles à exécuter que dans Coolboarders 2.



PLAYSTATION

● Océan/Mars

De nuit, la piste est très belle. On entend même les hiboux.





# Need For Speed 3

Electronic Arts récidive avec Need For Speed. Ce jeu de voitures de rêve revient pour une troisième mouture, malgré le sale goût qu'avait laissé le deuxième. Les développeurs ont compris leur erreur, et Need For Speed paraît bien meilleur que son prédécesseur.

**F**errari 550 Maranello, Jaguar XJR-15, Lamborghini Countach, Diablo, Corvette, rien que ça. Et ce n'est qu'un aperçu des huit nouveaux bolides qu'on pourra conduire dans ce troisième Need For Speed. On retrouve l'esprit classique de la série, avec des moteurs ronronnants, des carrosseries de rêve et des noms prestigieux. Que ceux qui ont été déçus par le précédent numéro se rassurent. L'animation a été franchement améliorée, et surtout, la maniabilité revue, pour s'approcher d'un toucher plus arcade, et moins simulation. La texture de l'asphalte est plus fine, rendant l'impression de vitesse plus réelle. Petite nouveauté encore : on peut désormais

choisir de conduire de jour ou de nuit (même plein phares pour aveugler les voitures d'en face) sur les dix courses proposées. Attention aux limitations de vitesse, car la police est aux aguets ! Elle ne se gênera pas pour vous stopper ou prendre votre caisse en chasse. Enfin, plus de trois vues seront disponibles. Bref, ces bonnes nouvelles devraient faire oublier les déboires de l'épisode précédent...



Non, ce n'est pas une Porsche Boxster...

Quand les flics arrivent, mettre le grappin sur vous, arrêt obligatoire pour un laps de temps.



Les décors sont très beaux et la texture de l'asphalte est enfin bien rendue.



De nuit, plein phares ! Et tant pis pour ceux qui viennent de la...

Le jeu intense donne une impression de vitesse décollante.

PLAYSTATION

● E. Arts/14 mars



# Dark Omen

Même les fleuves n'arrêteront pas des belligérants décidés à en découdre.

Adapté du jeu de plateau Warhammer, Dark Omen a déjà séduit nombre de joueurs sur PC. Il va bientôt récidiver sur Playstation.

**D**ark Omen est un jeu de stratégie en temps réel. L'action se déroule dans un monde de héros-fantasy dans lequel il faut faire ses preuves de guerrier. Les armées sont composées de cavaliers, de mages, de magiciens et de sorciers dans des combats qui mènent aux

prises les différents peuples de la série Warhammer. Et comme de bien entendu, la magie occupe une place importante. Les formations se déplacent en carrés (à la romaine) sur un champ de guerre énorme. À l'origine, ce jeu devait être édité par Mindscape, mais la licence a été rachetée par Electronic Arts. L'équipe de développement d'origine a été conservée. Elle travaille maintenant pour son nouveau boss.

PLAYSTATION

E.A./Mars

Les cavaliers doivent récupérer le trésor avant la fin de la bataille.

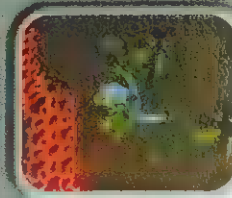
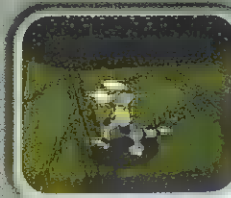
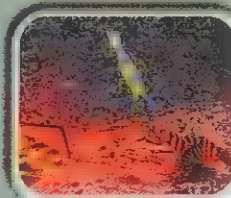
Ces cavaliers doivent récupérer le trésor avant la fin de la bataille.

pas de poitrine  
mais une longue queue



# Gex 3D

le lézard qui va booster votre PlayStation



ATTENTION !  
PURE 3D

**BMG**  
INTERACTIVE

Disponible dès mars 98.





# One

Attendue pour février, la sortie de *One*, un shoot'em up tout en 3D précalculée, est repoussée au mois prochain. Mais comme dit le proverbe, mieux vaut tard que jamais.

**R**ien n'a changé depuis la dernière version que nous avons eu entre les mains. Le principe du jeu est résolument enfantin, à tel point que même Niiico® (un brave gars) a rapidement compris ce qu'il fallait faire : avancer, sauter, tirer sur ce qui bouge et détruire tout ce que l'on peut. John Cain, le personnage que vous dirigez, dispose d'une jauge de rage qui se remplit au fur et à mesure qu'il détruit des éléments du décor ou des adversaires. Quand cette jauge atteint son maximum, John se retrouve doté de pouvoirs surnaturels : sa puissance est

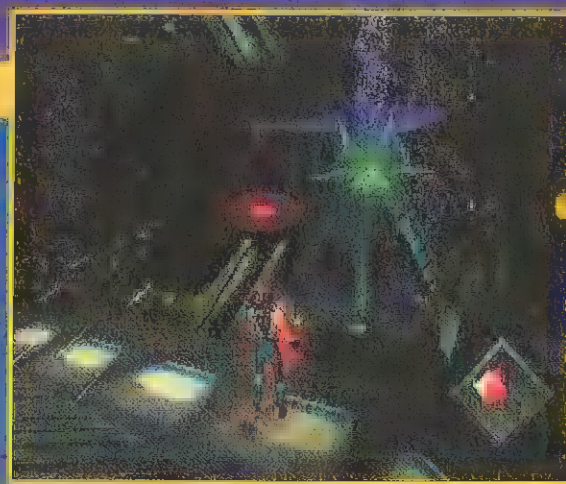
base sous-marine. Le passage d'un niveau à un autre se fait par l'intermédiaire de séquences cinématiques en images de synthèse d'une bonne qualité. Playstation oblige, le jeu est truffé d'effets spéciaux : dériver Brigitte Bardot, transparence, reflet des lumières sur les décors, déformations... On en prend autant dans la vue qu'on en met dans la tête aux ennemis ! Début de la distribution des claques, ce coup-ci c'est sûr, le mois prochain !

## PLAYSTATION

● ASC Games/Mars

alors décuplée. Il ne fait pas bon croiser son chemin à cet instant ! Cinq niveaux d'une grande variété sont proposés : on trouve un entrepôt, un canyon, les toits d'une grande ville, un labo, ou encore une

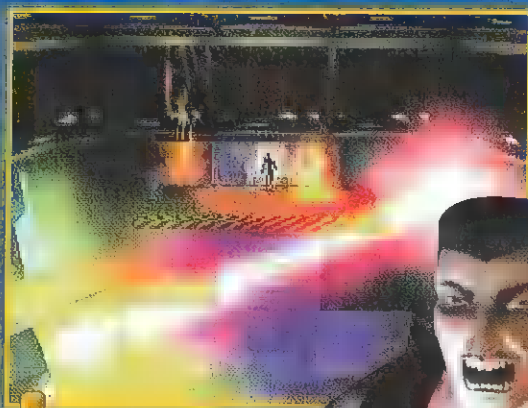
base sous-marine. Le passage d'un niveau à un autre se fait par l'intermédiaire de séquences cinématiques en images de synthèse d'une bonne qualité. Playstation oblige, le jeu est truffé d'effets spéciaux : dériver Brigitte Bardot, transparence, reflet des lumières sur les décors, déformations... On en prend autant dans la vue qu'on en met dans la tête aux ennemis ! Début de la distribution des claques, ce coup-ci c'est sûr, le mois prochain !



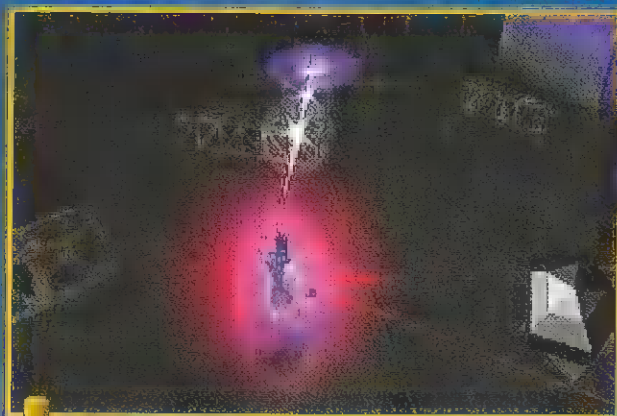
La base sous-marine constitue le dernier niveau du jeu. John Cain se promène dans les grands tubes de verre.



Les halos de lumière que l'on trouve sur cette passerelle contribuent au réalisme d'atmosphère.



Destruction massive, telle est la doctrine de *One*. On ne fait que ça à longueur de niveaux.



Quand la jauge de rage de votre personnage atteint son maximum, sa puissance et ses tirs deviennent phénoménaux.



Cet engorgement dans le canyon est l'endroit rêvé pour une embuscade. Avancez prudemment !



# Fighters Destiny

DES JEUX DE BASTON SUR NES SE SUIVENT ET SE ressemblent par leur absence d'intérêt, qui fait de la nullité. Face à un tel désastre, les rares titres qui s'essaient au genre redeviennent forcément à chaque fois un peu la sauce. C'est le cas de *Fighters Destiny*.

**F**ighters Destiny reprend le principe cher à Virtua Fighter : une requarant trois boutons. Un pour la garde, un pour l'attaque haute, un pour l'attaque basse. Il y a aussi des coups de poing, de pied et des combos. On peut soit utiliser le stick analogique, soit le croix directionnelle. Il y a aussi des choses originales. La victoire se compte en points : le premier à atteindre un

sept points gagne. Un KO simple donne trois points, un KO par Furie quatre, une chope deux points et un Ring Out un point. Quand vous êtes près du bord, vous pouvez vous accrocher avant de tomber, ou même vous décaler pour vous relever un peu plus loin. Par défaut, le terrain est configuré pour être très petit. Les sorties de ring sont donc fréquentes. Les persos sont archi typés, avec au menu, un catcheur américain, un clown, un ninja, une petite Chinoise avec des couettes, et plein d'autres

encore du même acabit.

en a neuf en tout.

sans compter les

persos cachés.

Le mode

Masochiste

Challenge

permet



On peut s'accrocher avant de tomber du ring. On peut aussi se décaler sur la côté.

gagner de nouveaux coups spéciaux en battant les adversaires un par un. Ce qui rallonge la durée de vie du jeu. Enfin, tout sera traduit en français. Pour l'instant, il y a un temps de latence un peu gênant dans le contrôle des persos. Les Combos ont donc du mal à s'enchaîner. Mais ceci est un petit détail. *Fighters Destiny* constituera, à priori, un bon défouloir.



On finissant l'adversaire par une Furie, on gagne quatre points.

**NINTENDO 64**

● Imagineer/Mars



On ne peut pas passer derrière l'adversaire en saute-mouton.

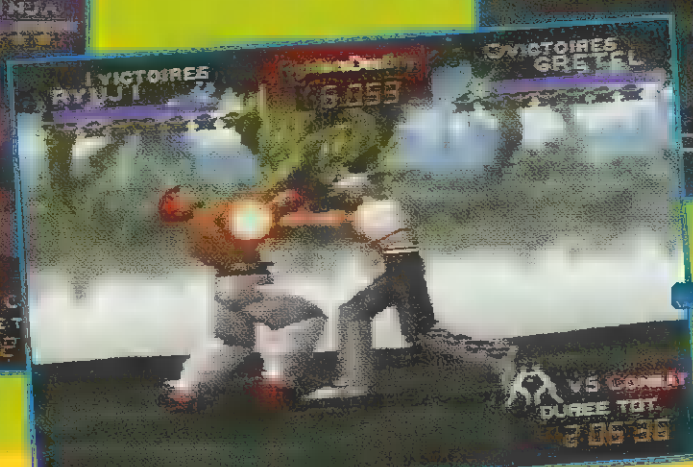
On peut verrouiller d'une chope, en appuyant sur les boutons A et B en même temps.



Le principe s'approche de celui de Virtua Fighter, avec des coups de poing et de pied essentiellement.



Les Furies sont spectaculaires.

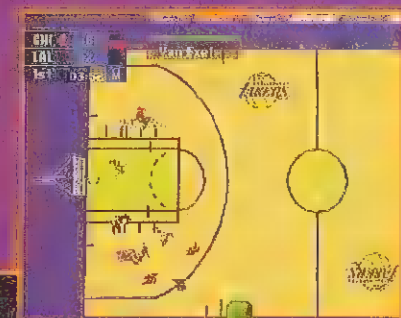






# NBA Fast Break 98

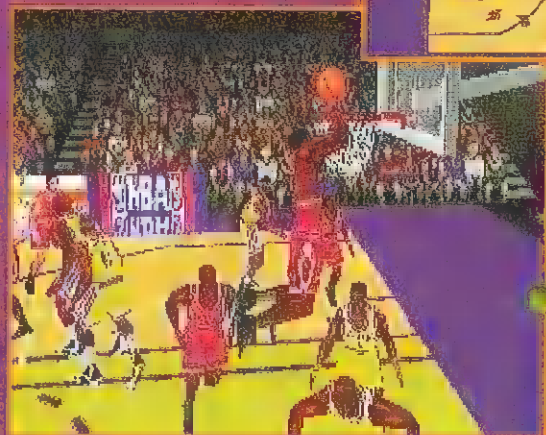
Après nous avoir gratifiés d'un NBA Hang Time plutôt raisonnable sur N64, Williams revient sur Playstation pour nous proposer une simulation pure et dure.



Le lancer franc est comme toujours géré par une sorte de puissance.

**L**a Ligue nationale américaine est presque au complet (Jordan manque toujours à l'appel...), les modes de jeu passent en revue les meilleurs moments de ce sport de géants (Exhibition, Play-off, Practice) et

il ne manque pas grand-chose aux options qui se décomposent en Simulation (où les règles seront scrupuleusement respectées) ou en Arcade (où vous pourrez faire des parties pour le moins irrégulières). Les graphismes sont dans la veine de la série des Total NBA (donc assez chouettes) et le game-play est bien pensé (le système des passes par boutons est de la partie). Vous pouvez être le premier véritable concurrent de NBA Live 98.



La vue de haut fait penser au célèbre Kick Off.

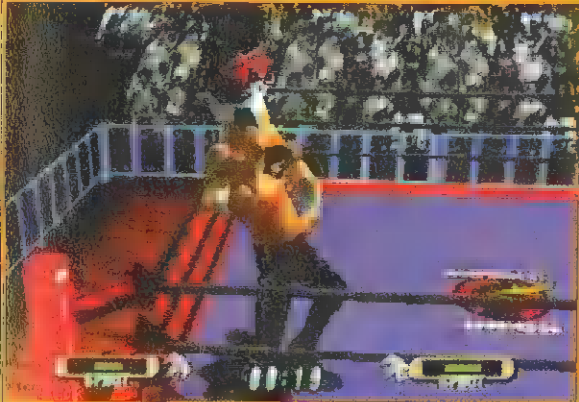
Le jeu compte énormément de dunks différents (et ils sont faciles à sortir). Voici la conclusion d'un "Alley Hoop" réalisée par l'ordinateur.

PLAYSTATION

GT Interactive/Mars

# WCW VS nWo World Tour

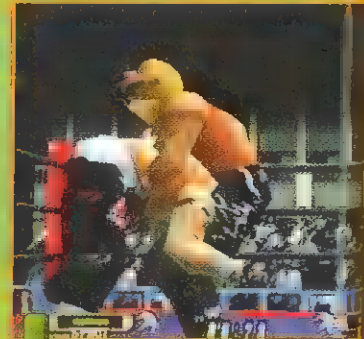
Amateurs d'événements viraux et de bon ton américain, vous allez être gâtés. Votre WWE va enfin servir le public.



**L**e premier jeu de catch jamais sorti sur N64, WCW VS nWo World Tour est un jeu de catch qui se joue sur N64. Le jeu est très bien fait et très amusant. Il y a beaucoup de personnages et de moves. Le jeu est très bien fait et très amusant. Il y a beaucoup de personnages et de moves.

Le jeu est très bien fait et très amusant. Il y a beaucoup de personnages et de moves. Le jeu est très bien fait et très amusant. Il y a beaucoup de personnages et de moves.

Le jeu est très bien fait et très amusant. Il y a beaucoup de personnages et de moves. Le jeu est très bien fait et très amusant. Il y a beaucoup de personnages et de moves.



NINTENDO 64

THQ/Mars





# Diablo

Blizzard, à qui l'on doit l'excellent Warcraft II, s'apprête à lancer Diablo, un jeu qui a fait les beaux jours du PC. Au menu : action en temps réel, RPG explosif et ambiance diabolique.

**L**a conversion de Diablo du PC à la Playstation n'aura finalement pris qu'une petite année. Cette attente aura été bénéfique car le jeu s'annonce très proche de la version PC. Le scénario reste bien évidemment le même, on ne change pas une équipe qui gagne. Après avoir choisi l'un des trois personnages disponibles - un magicien, un guerrier - l'aventure peut commencer. Chaque l'un d'eux dispose de ses propres caractéristiques : le guerrier est un sacré bourrin qui aime les combats au corps

corps, le magicien lance des sorts à distance pour se protéger des ennemis et, enfin, la voleuse éradique les ennemis grâce à un arc puissant. Au cours du jeu, le personnage que vous dirigez va trouver maints objets qui l'aideront dans sa quête : sorts magiques, nouvelles armes, or, coffres, potions de vie et bien d'autres choses encore. Chaque combat apporte de l'expérience à son personnage, ce qui lui permet d'augmenter ses compétences. Il devient ainsi plus puissant au cours du jeu, ce qui l'autorise à utiliser des armes plus efficaces. Les

graphismes en 3D isométrique sont bourrés de détails, très proches de la version PC. L'animation des personnages est très appréciable... Grosse surprise, il y a de taille, la Playstation dispose d'un mode 4 joueurs en simultané sur un même écran. Génial !

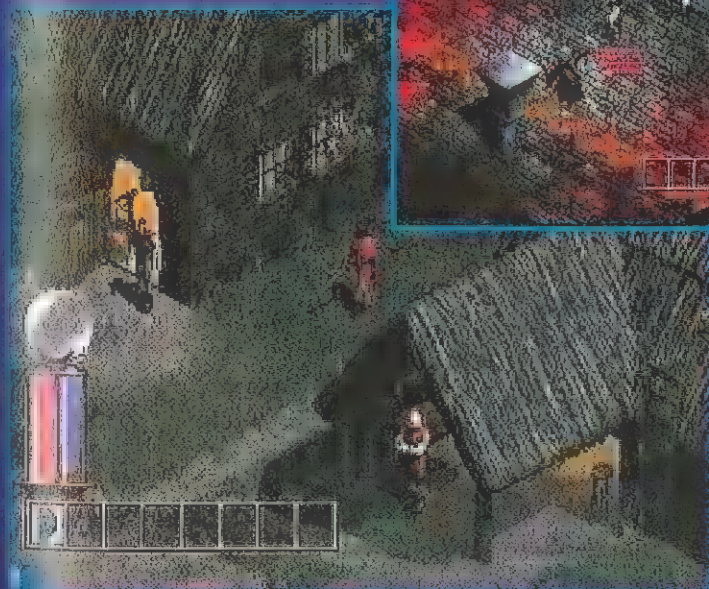


Les reflets des éclairs sur sol et les éléments du décor se font en temps réel. Un régal pour les yeux !

**PLAYSTATION**

● E.A. / Mars 98

La voleuse dispose de sorts magiques, sont cependant moins puissants que ceux utilisés par le magicien.



Diablo repose sur deux parties : l'une dans les villages où l'on discute et fait son marché, l'autre dans les donjons où l'on acquiert de l'expérience en se battant.

SCAVENGER

ZOMBIE

Une fois qu'il a acquis beaucoup d'expérience, le magicien peut recourir à des sorts très impressionnants. Les ennemis n'ont qu'à bien se tenir !



# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

### DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH\* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.  
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.  
Chaque magasin présente plus de 2000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIER LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES.  
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*

### OUVERTURE DU PREMIER CORNER DOCK GAMES à CHATEAU-GONTIER (53)

**CLIP CLAP : 5 PLACE DU PILORI 02.43.70.37.45**

Les CORNERS DOCK GAMES sont des espaces de jeux vidéo (neufs et occasions) implantés dans les centres ville de 15000 habitants chez les commerçants indépendants. Ils bénéficient de la notoriété et de l'organisation du groupe Dock Games (renseignements : 05.45.94.74.20)



Retrouvez les disciplines des JO '98 d'hiver : Nagano.

Attention : ne pas filer votre Playstation avec ce nouveau jeu de flipper.

SKULL MONKEY



Un des premiers où sont représentés des personnages en pâte à modeler.

TOMB RAIDER II



6 nouveaux niveaux, nouvelles armes, de nouveaux gadgets.



Complot à la cour du Roi Soleil.



Installez-vous au volant bolides, pour une course travers la nuit.

FINAL FANTASY VII



Un des jeux d'aventure le plus attendu de l'année indispensable !!!

# NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

GENEVE 4

Cd de Meyrin  
av. feuillasse 24  
022.980.07.80

ST NAZAIRE

28, av. de la République  
02.40.22.60.15

CHAMBERY

120, rue Croix d'Or  
04.79.60.03.81

SIGNY

Cd de Signy  
022.363.03.09

BOURG-EN-BRESSE

6, rue Charles Robin  
04.78.60.33.60

YVERDON LES BAINS

Galerie des Ramparts 11  
024.426.58.00

CHARLEVILLE-MEZIERES

39-41 passage de la République  
03.24.57.43.19

NEUCHÂTEL

rue Seyon 32  
032.724.12.55

THONVILLE

21, rue de l'ancien Hôpital  
03.82.54.44.11

CREIL

75-77, rue de la République  
03.44.25.56.64

### FRANCE

AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BAYONNE	Tél : 05.59.59.41.61
BESANCON	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.78.60.33.60
BREST	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01

### DUNKERQUE CENTER

FECAMP	Tél : 03.28.66.73.73
FONTAINEBLEAU	Tél : 02.35.29.90.00
FREJUS	Tél : 01.60.72.80.56
GRENOBLE	Tél : 04.94.53.64.18
HAGUENAU	Tél : 04.76.47.14.25
LA ROCHELLE	Tél : 03.88.73.53.59
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 05.46.41.29.01
LE HAVRE CENTER	Tél : 01.41.81.03.17
LE PUY en VELAY	Tél : 02.35.19.36.46
LES LILAS	Tél : 04.71.09.37.17
LILLE	Tél : 01.43.63.05.37
LYON CENTRE	Tél : 03.20.51.44.75
MACON	Tél : 04.78.60.33.60
MARSEILLE	Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX	Tél : 04.91.78.96.75
MELUN	Tél : 01.60.25.11.56
METZ	Tél : 01.64.37.41.98
MONT de MARSAN	Tél : 03.87.36.33.33
MONTLUÇON	Tél : 05.58.06.39.51
MONTAUBAN	Tél : 04.70.05.94.82
MONTPELLIER	Tél : 05.63.66.57.33
MOULINS	Tél : 04.67.60.42.57
NARBONNE	Tél : 04.70.34.09.95
NIMES	Tél : 04.68.32.07.60
NIORT	Tél : 04.66.21.81.33
ORLEANS	Tél : 05.49.77.05.13
PAU CENTER	Tél : 02.38.77.98.30
PERIGUEUX	Tél : 05.59.72.91.32
PERPES	Tél : 05.52.00.84.00

Tél : 03.28.66.73.73

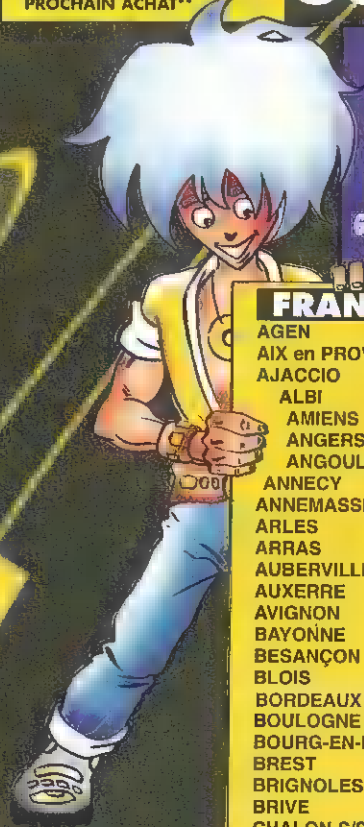
### SARREGUEMINES

SETE	Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84.79
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TOULON	Tél : 04.94.91.39.69
TOURS	Tél : 02.47.20.42.30
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60

### SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022.940.03.40
GENEVE 2	Tél : 022.800.30.50
GENEVE 3	Tél : 022.700.83.83
GENEVE 4	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
NEUCHÂTEL	Tél : 032.724.12.55
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE  
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80



Si vous dans

Notre con Europe mod



**SNOW RACER**

Un jeu de snow board qui associe compétition et plaisir.



Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.



Quand vos pires cauchemars deviennent réalité.



CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD  
**990FRS**



# DOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES EN FRANCE

**ROAD RASH**



Enlancez des cylindres d'exception avec Road Rash 3D.



Accrochez-vous aux snowboards, les pistes sont à vous.

**POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS** ALENÇON, ALÈS, AURILLAC, BEAUVAIS, BELFORT, BELLEY, BERGERAC, BETHUNE, BÉZIERS, BOURGES, BRIANÇON, BRIOUE, CAEN, CAHORS, CALAIS, CANNES, CARCASSONNE, CARPENTRAS, CASTRES, CHALONS S/MARNE, CHARTRES, CHATEAUXROUX, CHATEAUBRIANT, CHATEAUBRIANT, COMPIEGNE, CORBEIL, DAX, DIGNE, DINAN, DOLE, EPERNAY, EPINAL, EVREUX, FIGEAC, FOIX, GAB, GRASSE, GUERET, HERES, ISSOIRE, LA ROCHE S/YON, LAON, LE MANS, LIBOURNE, LISIEUX, LONS-LE-SAUNIER, LORIENT, MANTES, MARMANDE, MENDE, MENTON, MILLAU, MONTARGIS, MONTE-CARLO, MONTÉLIMAR, MORLAIX, MULHOUSE, NANTERRE, NANTES, NANTUA, NEVERS, NICE, ORANGE, PERIGUEUX, POISSY, PONTIVY, PONTOISE, PRIVAS, RIOM, ROANNE, ROCHEFORT, ROUBIN, SAUMUR, SENS, SOISSONS, ST BRIEUX, ST CHAMOND, ST FLOUR, ST LO, ST MALO, ST OMER, ST QUENTIN, THIERS, TULLE, YANNES, VERSAILLES, VICHY, VIENNE, VIERSON, VILLEFRANCHE DE ROUERGUE, VILLEFRANCHE S/SAONE, VILLENEUVE-SUR-LOT.

**(ET DANS TOUTES LES VILLES REPRESENTANT UNE ZONE DE CHALANDISE DE PLUS DE 50.000 H)**

## DES COMMERÇANTS INDEPENDANTS

**POUR LA MISE EN PLACE DE CORNERS**  
Dans des villes de moins de 20.000 h. emplacement "1" centre ville ou petits centres commerciaux ayant une activité (jeu, librairie, disque, photo-véo, produit brun, surface nécessaire 1/3 à 20 m2 + une vitrine.

## DES PARTENAIRES POUR L'ETRANGER

**BELGIQUE - ESPAGNE  
PORTUGAL ITALIE - MAROC**  
Avec une chaîne de magasins existante ou avec une entreprise désireuse de développer la Marque DOCK GAMES dans son pays.

**POUR TOUTES INFORMATIONS - TELEPHONEZ au 05.45.94.74.20**  
ou Rendez-vous sur le **SALON INTERNATIONAL DU JOUET** du 29 janvier au 2 février (STAND K 17)

**Tetrisphere**  
Nintendo 64



Tétris prend une nouvelle dimension avec sa version 3D.



De superbes animations, la 3D fait son apparition.



Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.



Retrouvez Diddy Kong pour de nouvelles courses encore plus délirantes.



Mario et ses bolides tout en 3D, de 1 à 4 joueurs, avec ses 20 circuits.



**CONSOLE NINTENDO64**  
(Distributeur Officiel Nintendo France)  
**999FRS**



Retrouvez les disciplines des JO 98 d'hiver de Nagano.

**Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.**

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 90 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez-nous à :

**INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC**

02.96.00  
74.81.46  
41.84.79  
22.60.15  
22.54.81  
44.92.92  
64.18.66  
53.51.11  
71.69.02  
91.39.69  
20.42.30  
73.11.28  
56.72.90  
47.30.60  
00.03.40  
00.30.50  
00.83.83  
00.07.80  
29.04.14  
24.12.55  
33.03.09  
23.83.55  
26.58.00  
AIRES  
UISSE  
8.80  
à numéro  
à donner.



# YOSHIS

*Très attendu par tous les fans des Super Mario World et autres Yoshi's Island, Yoshi's Story est le premier jeu de plates-formes 2D de Nintendo sur la N64. Effets spéciaux à gogo, lissage des textures... Bienvenue dans le monde merveilleux de Nintendo.*

**L**e scénario de Yoshi's Story est des plus simples, comme la plupart des jeux de plates-formes Nintendo. Baby Bowser a dérobé la racine magique qui permet aux arbres de donner naissance à

chaque printemps à de magnifiques fruits dont se nourrissent les Yoshi. Sans fruits, plus de nourriture. Sans nourriture, c'est la mort assurée. Ainsi, les Yoshi qui peuplent Yoshi's Island décident de récupérer la racine magique dans le château de Baby Bowser. Le principe du jeu est un peu plus complexe qu'à l'ordinaire et regorge d'astuces qu'il faut comprendre pour évoluer dans l'aventure dans de bonnes conditions. L'univers de Yoshi's Story est divisé en six mondes, eux-mêmes composés de quatre niveaux. Petite innovation dans le monde des plates-formes Nintendo, on ne change de monde que lorsque le personnage que l'on dirige a englouti 30 fruits. Tant qu'il ne les a pas mangés, vous tournez

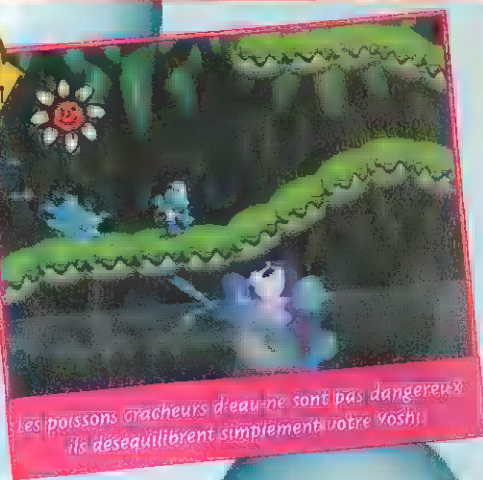
en rond dans le niveau. Étrange ? Pas tant que ça, puisque le but du jeu est de trouver dans chaque niveau trois gros cœurs. Ceux-ci vous donneront accès aux différents niveaux du monde suivant : un cœur vous permet d'accéder aux niveaux 1 et 2 du monde suivant, deux cœurs vous permettent d'entrer dans les niveaux 1, 2 et 3 du monde suivant et trois cœurs vous ouvrent les portes des 4 niveaux du monde suivant. Cela a son importance si vous tenez à terminer le jeu à 100%, à savoir si vous désirez découvrir tous les 24 niveaux. En effet, si vous ne trouvez aucun cœur, vous n'aurez accès qu'au premier niveau du monde suivant, et le jeu sera terminé en moins d'une heure. Par contre, si vous avez l'esprit combatif, nul doute que vous allez passer du temps à rechercher ces gros cœurs. ▶

Les digognes ne sont pas très dangereuses : elles vous lancent parfois des bombes sur le dos, mais une fois que vous êtes mort sur leur dos elles deviennent inoffensives.





# STORY



Les poissons cracheurs d'eau ne sont pas dangereux, ils déséquilibrent simplement votre Yoshi.

## AVIS OUI, MAIS...

Grand amateur de jeux de plates-formes et plus particulièrement des Mario, je dois admettre que Yoshi's Story m'a un peu déçu. Le jeu est trop facile et peut être fini en moins d'une heure (comptez 6 ou 7 heures pour le terminer à 100%). Les niveaux sont trop courts et ne comportent pas de difficulté majeure. Seul le dernier monde peut poser de légers problèmes. Dépenser 700 F pour Yoshi's Story serait une erreur. Attendez la version officielle ! A réserver aux fans du genre et aux débutants.



NITCO

## MONDE I

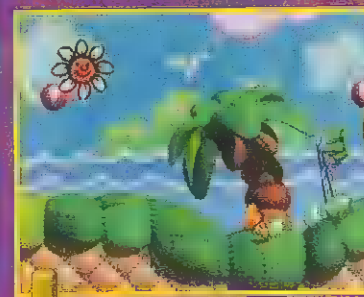
Tout au long de ce test, nous allons vous présenter chacun des niveaux qui composent les différents mondes de Yoshi's Story. Le premier d'entre eux se situe à l'air libre, dans la campagne.



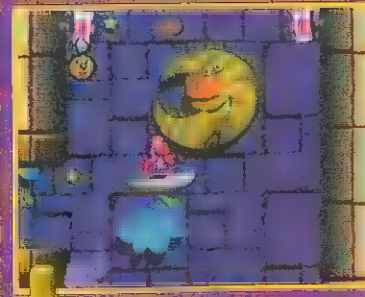
Niveau : Une vue en quasi 3D isométrique, l'un des niveaux les moins réussis.



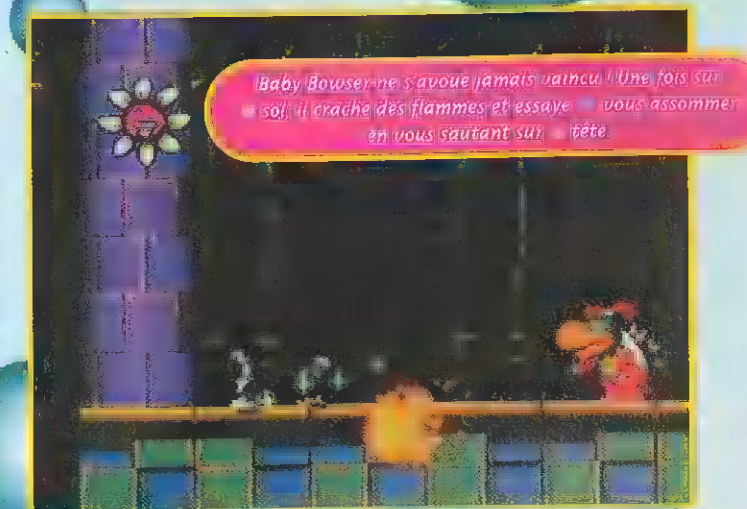
Niveau : Les textures sont magnifiques. Remarquez ici l'impression de laine sur les décors.



Niveau : Les arbres se transforment en cocotiers. Les ennemis sont perchés sur des échasses.



Niveau : Petite balade sur une plate-forme volante. Quand Yoshi rencontre Lune.



Baby Bowser ne s'avoue jamais vaincu ! Une fois sur soi, il crache des flammes et essaye de vous assommer en vous sautant sur la tête.



Dans les caves, les ennemis ont parfois une taille impressionnante. Utilisez un peu cette queuelette à trois têtes !



## Yoshi's Story



Dans le premier monde, les quatre niveaux sont ouverts et les cœurs ne sont pas difficiles à trouver. Par la suite, il faudra vous creuser les méninges pour trouver l'endroit où ils se cachent. Ils sont même parfois invisibles ! Une sorte de chien (déjà présent dans le précédent épisode sur Super Nintendo, Yoshi's Island) va vous aider à les trouver. Quand il se met à remuer la queue et à faire de petits bonds, un endroit précis du niveau, c'est qu'il y a un objet caché sous terre. Pour faire apparaître au grand jour, il suffit d'effectuer un saut-pilon. Il ne s'agit pas systématiquement d'un cœur, et ce sont parfois des fruits qui apparaissent. Les fruits ont d'ailleurs une grande importance dans le jeu. En plus de vous faire changer de monde, ils vous apportent de l'énergie,

dont la jauge est représentée par une marguerite dans le coin supérieur gauche de l'écran. Quand la fleur dispose de tous ses pétales, c'est que votre énergie est au maximum. Plus de pétale, c'est la mort assurée. Certains fruits vous apporteront plus d'énergie que d'autres. Une loterie en début de partie vous indiquera quel fruit vous redonnera tous vos points d'énergie : une fois absorbée, banane, raisin, pastèque ou pomme. Les niveaux comportent également un autre fruit, le melon, qui est également très énergétique. La troisième caractéristique des fruits, c'est qu'ils vous apportent des points bonus en fin de partie : plus vous récoltez de fruits semblables, plus vous obtenez de

### AVIS OUI !

La petite flamme qui dormait depuis des années dans mon cœur s'est ranimée : ce nouvel épisode m'a conquis. La petite bestiole verte est encore plus mignonne et adorable

qu'auparavant. Même si le jeu n'exploite pas tout le potentiel de la N64, il est très amusant et les mimiques de Yoshi sont hilarantes. La magie fonctionne. On reste collé au pad (juste pour quelques heures). Eh oui, le gros défaut, c'est sa durée de vie beaucoup trop courte pour un joueur correct. De la part de Nintendo, c'est étonnant, et je reste sur ma faim.

GIA

### MONDE 2

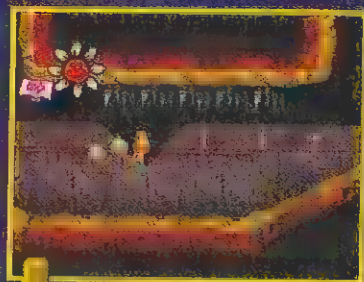
Le deuxième monde se situe en grande partie dans des cavernes. Il y fait sombre et on y trouve de tout : de la lave mais aussi des masses gélatineuses dans lesquelles Yoshi patauge lamentablement.



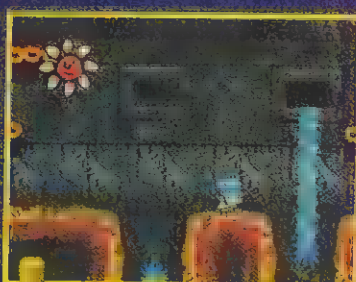
Niveau 1. Tirez sur le personnage sur son nuage : vous pourrez l'utiliser ensuite pour explorer la cave plus en hauteur.



Niveau 2. Un passage délicat au-dessus de la lave en fusion. Gare aux monstres et aux projections de lave en fusion !



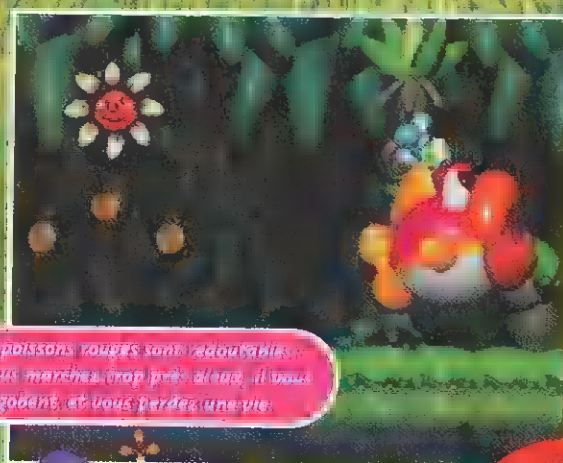
Niveau 3. Un Yoshi pris dans la mélasse. S'il ne bouge pas, il s'enfoncera et peut ainsi éviter les pointes du plafond.



Niveau 4. Gare aux jets d'eau qui sortent des canalisations : ils vous emporteront illico et vous perdrez une vie.



Les squelettes de monstres ne possèdent parfois qu'une seule vie. Mais il faut bien les éviter pour éviter de vous faire du feu à la bouche.



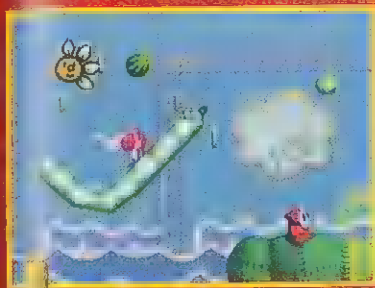
Les poissons rouges sont redoutables : si vous marchez trop près d'eux, ils vous gobent et vous perdez une vie.





## MONDE 3

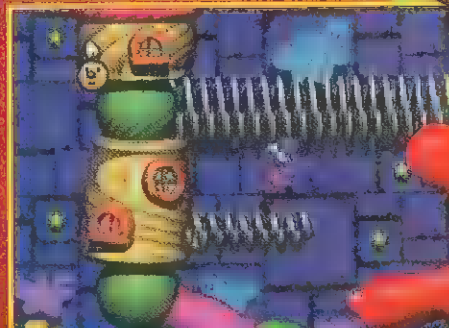
Le troisième monde est situé dans les hauteurs de l'île des Yoshi. On passe la plupart du temps dans les airs ou à se promener dans des montagnes enneigées. Pensez à prendre la petite laine avant de vous lancer dans ce niveau.



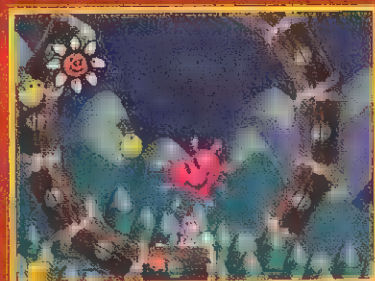
Niveau 1. A dos ballon de baudruche, vous allez goûter l'air frais des montagnes.



Niveau. Les graphismes sont très belles. Remarquez la manière dont sont représentés les sapins, très enfantins.



Niveau. Un petit voyage dans un monde fait bois coloré verni où l'on saute ressort en ressort.



Niveau. Pour avancer dans ce niveau faut courir long de ces morceaux de bois, tel un hamster dans sa roue.

Le changement de niveau se fait à l'image d'une page de livre qu'on tourne. Ne sommes-nous pas dans l'histoire de Yoshi ?



## MONDE 4

Ce quatrième monde a pour décor la jungle. L'atmosphère est humide, et les Yoshi vadrouillent de hutte en hutte, nagent dans les marécages ou se battent contre des plantes carnivores.



Niveau 1. Quand on entre dans une hutte, un zoom arrière présente la salle dans son intégralité.



Niveau 1. Les textures sont toujours d'une belle qualité : on croirait voir du plastique et du cuir. Magnifique !



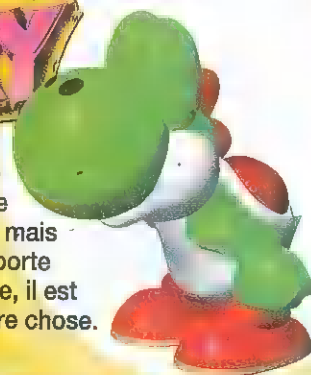
Niveau 3. Les plantes carnivores sont plus impressionnantes que dangereuses : un œuf dans la tête et on n'en parle plus !

Niveau 4. L'un des niveaux les plus réussis : les monstres semblent en "slime" et se déforment quand vous êtes dessus.





## Yoshi's Story



► de bonus. L'idéal est d'engloutir 30 fruits identiques, mais ce n'est vraiment pas facile. Pourtant, il existe une astuce qui permet de récolter un maximum de fruits identiques : quand vous engloutissez six fruits identiques consécutivement, un petit cœur rouge est parachuté au-dessus de vous. Si vous l'avez, votre jauge d'énergie clignote durant une quinzaine de secondes et vous offre un super pouvoir : non seulement vous devenez insensible aux coups des ennemis, mais, en effectuant un saut-pilon devant un ennemi (Saut + Bas), celui-ci se transforme et prend l'allure du fruit que vous avez tiré au sort dans la loterie. Génial, non ? Voilà en gros ce qu'il faut savoir. Graphiquement parlant, Yoshi's Story tire son épingle du jeu. Bien qu'il soit en 2D, la plupart des ennemis et autres éléments du décor ont une apparence 3D. L'impression de volume est saisissante. Les textures sont elles aussi d'un excellent niveau : on remarquera tout particulièrement le rendu de la laine, du plastique ou encore du bois vernis dans certains niveaux. Les effets spéciaux n'ont pas été oubliés : transparence, effets lumineux, déformations à gogo, rotations à 360°... rien n'a été oublié.

Signalons aussi que le jeu est compatible avec le Kit Vibration mais que ce dernier n'apporte absolument rien. Pire, il est plus agaçant qu'autre chose.

### MONDE 5

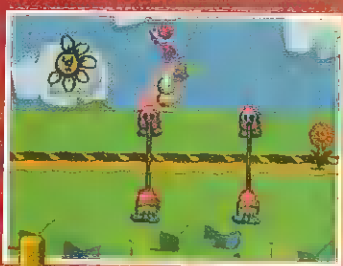
Le cinquième monde se situe pour moitié sous l'eau et pour l'autre moitié en surface. Voici l'occasion de découvrir le monde du silence et les plages ensoleillées de l'île des Yoshi.



Niveau : Dommage que sous l'eau il n'y ait pas d'effets de déformations comme dans Yoshi's Island sur Super Nintendo.



Niveau : Sous l'eau, les dangers sont multiples. Ne nagez pas trop près des anémones de mer, leurs tentacules sont dangereux.



Niveau : Retour sur terre ferme. Gare aux ennemis qui tendent des perches en travers de votre chemin.



Niveau : Attention au bateau pirate situé dans le fond de l'écran : il tire au canon sur tout ce qui bouge.

### AVIS OUI !

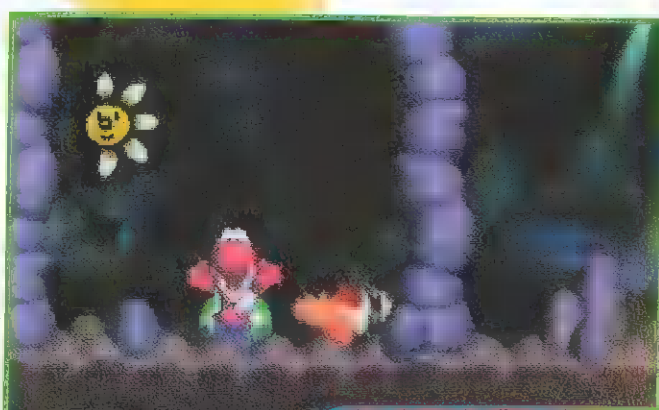
Comment vous expliquer... Yoshi's Story est un jeu aux graphismes fabuleux, à l'ambiance sonore superbe et à la réalisation sans faille. Pourtant, certains s'acharnent à le descendre ! Il est vrai que sa durée de vie n'est pas comparable à celle d'un Mario, et que sa difficulté est faible. Mais pour le public qu'il vise, les 6-12 ans, il est parfait. Les plus âgés (n'est ce pas Niico...) devraient se renseigner un peu avant de le critiquer. Il faut oser retomber en enfance quelques heures pour apprécier ce Yoshi's Story à sa juste valeur.

CHEUB

Baby Bowser est le boss final. Il se déplace à dos de slime, verse tout vous en débarrasser. Vissez les pointes du plafond et faites-le tomber sur sa tête.



En début de partie, une loterie détermine le fruit qui gonflera votre énergie au maximum. N'oubliez pas !



Quand le chien remue la queue, c'est qu'il a senti un bonus. En appuyant sur B, le Yoshi se met à renifler à son tour. Il découvre un bonus. Il ouvre les yeux et voit...

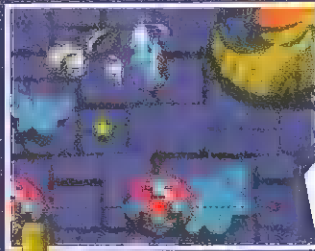


## MONDE 6

Le dernier monde se situe comme d'habitude dans le château de Bowser. Mais cette fois-ci, c'est Baby Bowser que vous allez affronter ! Le chemin qui vous mène à lui est très difficile, car les embûches sont nombreuses et les pièges mortels !



**Niveau :** De terribles lames acérées sortent des murs. Impossible de progresser rapidement.



**Niveau :** Le Yoshi que vous dirigez va parfois se servir d'un parapluie pour ralentir sa chute. Il n'en est pas moins protégé des ennemis !



**Niveau 3 :** Petite partie de plaisir sur un morceau guimauve. Gare aux masses d'armes qui sont larguées sur vous !

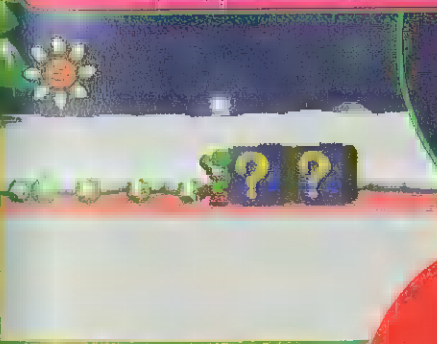


**Niveau :** Le niveau commence par des acrobaties sur dos d'un serpent au-dessus d'une mer lave.



Il faut parfois monter bien haut pour trouver les gros coeurs. Seules les sigognes peuvent nous y conduire.

En réunissant deux cubes "P", vous ferez apparaître des fruits, généralement des melons.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues :
- Textes : **JAPONAIS**

- Éditeur : **NINTENDO**
- Distributeur : **NINTENDO**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle : **TRÈS BON**
- Difficulté : **PEU ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : **6**
- Sauvegarde : **SUR CARTOUCHE**

### PRESENTATION

Une brève séquence animée dans un style BD.

86%

### GRAPHISMES

Quelques niveaux ne sont pas admirables, d'autres brillent par leurs textures.

91%

### ANIMATION

Tous les sprites sont animés de manière très correcte. La fluidité est à l'honneur.

94%

### MUSIQUE

Elle change à chaque niveau. La chanson de Yoshi en fin de monde est géniale !

89%

### BRUITAGES

Le cri que Yoshi pousse quand il vole est très drôle. Bonne ambiance.

91%

### DURÉE DE VIE

Les bons joueurs le boucleront en 1 heure. Pour le terminer à 100%, comptez-en 6.

75%

### JOUABILITÉ

Parfaite comme d'habitude chez Nintendo. Prise en main rapide.

94%

### INTERET

... pour les débutants et inconditionnels, mais 85% pour les joueurs confirmés. Les niveaux ne sont pas nombreux. A réserver aux débutants.

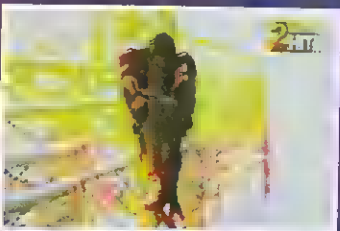
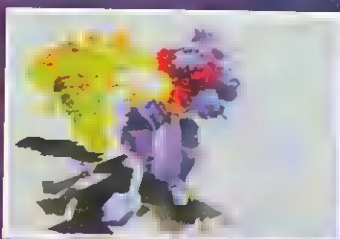
91%





## LES MONSTRES

Tous les personnages du jeu ont la capacité de se transformer en animal. Déjà qu'ils ressemblent à leur "totem". Ils deviennent alors plus puissants et beaucoup plus dangereux.



# Bloody

*Hudson Soft a fait le bonheur des possesseurs de la Nec. Depuis le déclin de cette console, on l'a assez peu vu sur 32 bits. Eh bien, ces développeurs viennent de frapper très fort du côté de la baston, qui n'est pourtant pas leur spécialité.*

**B**loody Roar est un jeu de baston en 3D, bien qu'on ne puisse esquiver un pas de côté. Il reprend plusieurs petites idées à Fighting Vipers : les combattants possèdent une barre de Power (à la Samurai Shodown) qui se charge au fur et à mesure des coups donnés et reçus. Quand elle arrive à son maximum, le combattant peut se transformer en son animal "totem". Il devient alors beaucoup plus puissant mais ses coups spéciaux sont un peu altérés. On peut activer la barre une seconde fois et devenir hyper rapide. Comme dans Fighting Vipers, tous les persos possèdent un ou plusieurs super

coups : ils reculent un peu et projettent l'adversaire bien loin... Il n'y a que deux boutons dont on se sert pour frapper car le jeu est en fait très précis, votre position et votre manipulation suffisent à déterminer le coup qui sortira. Le ring est entouré d'un mur, mais on peut le casser lorsqu'on finit son adversaire. On peut aussi courir, puis glisser pour surprendre son adversaire, et reculer de quelques pas très rapidement, ce qui est très pratique pour esquiver les coups adverses. Il y a différents modes de jeu : Survival, Arcade, Versus, et bien

sûr Training (qui ne donne malheureusement pas les coups des combattants). On peut assez facilement faire de bons combos, et les coups sortent facilement : la maniabilité est impeccable. Le Replay après chaque combat est très bien conçu. On peut bien entendu affronter un partenaire. La pauvre Gia en sait quelque chose : elle a été envoyée au tapis si souvent qu'elle a failli se pendre avec le fil du pad !



De beaux effets de lumière lors des coups spéciaux.



Il fallait esquiver de deux pas.

## AVIS OUI

Ça faisait longtemps qu'un jeu de baston de cette classe n'avait pas mis une telle claque à la Playstation. Pour un premier titre de ce genre, Hudson nous a réservé une surprise de taille. Les coups s'enchaînent bien, et le recours à la métamorphose est une idée excellente. Se transformer en tigre et donner des coups de griffes, c'est un vrai régal ! De plus, les jagues jouent vraiment un rôle important dans la victoire. Chaque stade de la transformation marque une étape déterminante, et un réel avantage par rapport à l'adversaire.



## AVIS

On s'a mal d rien. L conce



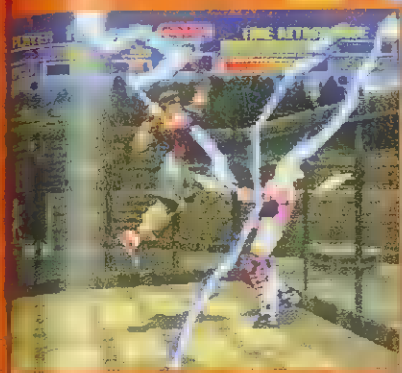


# BLOODY ROAR

cette  
de  
é.

e  
coups  
ut assez

tent  
est  
près  
ien  
ndu  
a  
e  
au  
failli se



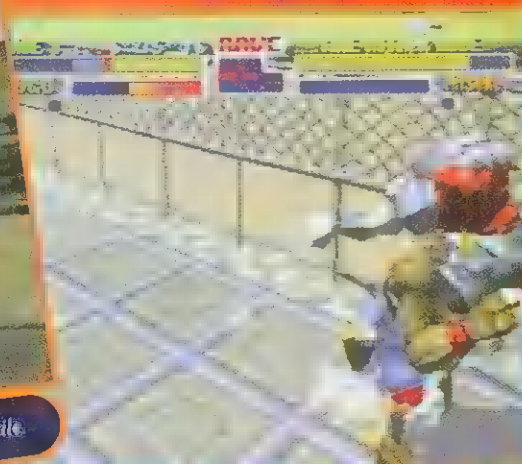
transformation en bête, ça va chauffer !



Il était une fois un gentil lapin.



Un clone du Dragon Punch, toujours très utile.



Les projections sont nombreuses et variées.

## AVIS OUI !

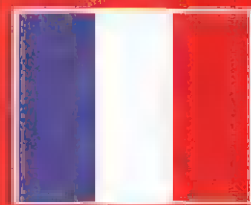
On s'aperçoit vite que Bloody Roar reprend pas mal d'idées à Fighting Vipers. Cela ne lui enlève rien. Les graphismes sont très bons pour ce qui concerne les décors, mais les persos auraient pu être plus lissés. L'animation est excellente, la prise en main très aisée, et les combos sortent facilement avec un peu d'entraînement. Bref, c'est un jeu de baston comme on les aime et qui va faire un carton. Une goulée d'hydromel pour votre Playstation !



PANDA



Un bon coup patte !



- Version : **OFFICIELLE**
- Dialogues :
- Textes :

- Développeur : **HUDSON SOFT**
- Editeur : **HUDSON SOFT**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- **BASTON**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté :
- Continues : -
- Sauvegarde : -

## PRESENTATION

Une intro en images de synthèse, assez longue et assez moyenne.

84%

## GRAPHISMES

Les personnages sont bien faits, bien qu'un peu carrés.

92%

## ANIMATION

Fluide et très rapide.

93%

## MUSIQUE

Sympa et variée, sans plus.

84%

## BRUITAGES

Bof... pas grand-chose à dire.

83%

## DUREE DE VIE

Seul, le jeu est bon, à deux, il devient génial.

91%

## JOUABILITE

La prise en main est immédiate et facile.

93%

## INTERET

Bloody Roar vient se mêler au trio de tête des jeux de baston sur Playstation : Soul Edge, Tobal 2 et Street Ex. Bref, il est fantastique. A jouer absolument.

93%



## TEST PLAYSTATION



Il permet de savoir où passer la



Une touche longue pour cette occasion.

**Konami est passé maître dans l'art de faire des jeux de foot fantastiques. Voici donc la troisième version de Winning Eleven, plus connu sous le nom d'ISS dans notre beau pays. Alors accrochez-vous, il va y avoir du spectacle !**

**D**ans Winning Eleven 3, on retrouve nombre d'ingrédients qui ont fait le succès de la série. La fatigue des joueurs est prise en compte, la gestion tactique est très pointue. On peut choisir le mode Entraînement pour s'essayer à construire des actions. On peut aussi jouer jusqu'à quatre simultanément, ce qui est toujours très fun. Puisque vous disputez le championnat japonais, nous vous conseillons donc l'équipe des Verdy ou des Jubilo qui sont parmi les meilleures. Les joueurs peuvent effectuer un grand nombre d'actions : tir, passe, dribble, shoot... Une jauge se charge quand vous laissez le bouton appuyé, modélisant la puissance que vous allez mettre dans votre shoot. Il est possible bien sûr de

mettre de l'effet dans la balle. Il existe deux types de passes : une classique et une autre pour lancer à un attaquant. On envoie le ballon dans un espace libre et un attaquant se met à courir automatiquement dans sa direction, ce qui permet de percer la défense adverse. Ensuite, face au goal, c'est à vous de jouer. Les gardiens sont très moyens, mais pour une fois le joueur qui se met en défense sur sa ligne sert à quelque chose et peut même sauver son équipe. Ce jeu est d'une précision diabolique et, avec un peu d'entraînement, on peut construire des actions très réalistes. La maniabilité ne souffre aucun reproche. Que vous soyez plutôt simulation ou plutôt arcade, vous y trouverez votre compte.



Plusieurs vues sont proposées.

### AVIS OUI !

Toujours aucune fausse note de la part de Konami... Ce nouveau volet est même encore plus maniable que le précédent. On peut vraiment tout faire, à condition de s'entraîner, évidemment. Le jeu est très complet et graphiquement, il n'y a aucun problème. Bref, en un mot comme en mille : c'est "le" jeu de foot à avoir ! Certes, il s'agit de la version japonaise, et on dispute donc la "J-League", le championnat japonais... mais, à part ce détail, je ne vois pas quoi critiquer dans ce jeu... J'y retourne !



PANDA

Le mode Entraînement permet de construire de belles actions.

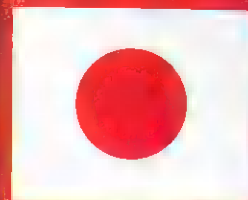


Le Rep pour



# WINNING ELEVEN 3

TEST PLAYSTATION



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes :

- Développeur : **KONAMI**
- Editeur : **KONAMI**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- **FOOTBALL**
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : —
- Continues : —
- Sauvegarde : **OUI**



Une action chaude dans la surface de réparation.

## BUUUT !

Les gardiens ne sont pas très bons, ils se laissent facilement tromper. L'ignoble Panda s'est même fait lobber par un attaquant. Attention aux centres, car le goal oublie souvent de sortir sur les balles aériennes !



Le gardien est battu.



Le Replay peut se faire image par image.



Attention aux tacles glissants !



## AVIS OUI !

Tout est prévu pour que le fun soit à son maximum : le jeu est relativement rapide, la maniabilité presque parfaite et l'arbitrage semble juste. Toujours appréciable dans les jeux de foot, une jauge de puissance se remplit lorsque vous appuyez sur les boutons de tir ou dégagement, vous permettant de doser vos actions. Sinon le jeu est beau, avec des bruitages réalistes (pour un public japonais...). Et surtout, c'est enfin un jeu de foot avec des animations réalistes et fluides... Un très gros titre en perspective !



CHEUR

## PRESENTATION

Pas d'intro en images de synthèse...

80%

## GRAPHISMES

Le jeu est beau, mais pas extraordinaire.

91%

## ANIMATION

C'est fluide et assez rapide. Du tout bon.

95%

## MUSIQUE

Vous savez, la musique dans un jeu de foot...

83%

## BRUITAGES

L'ambiance avec les cris des supporters est très réussie.

91%

## DUREE DE VIE

A plusieurs, on ne s'y ennue pas, seul non plus...

90%

## JOUABILITE

La maniabilité est impeccable, un vrai bijou.

97%

## INTERET

Winning Eleven 3, alias ISS, ne nous déçoit toujours pas. Cette série surpasse tous les autres titres du genre sur cette bécane.

94%



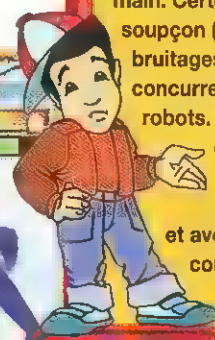
Le bobsleigh. Les épreuves sont très inégales, mais bobsleigh s'en tire bien, grâce à une vitesse hallucinante.

# NAGANO WINTER OLYMPICS '98

*J'imagine que tous les amateurs de ski doivent être scotchés devant leur robinet à images. Mais, plutôt que de rester passif, proche de l'hébétude, pourquoi ne pas disputer virtuellement les Jeux olympiques ?*

**B**asé sur les principes d'Olympic Gold, DecAthlete ou encore Athlete King, Nagano tente d'innover dans les commandes ce qui induit un maniement beaucoup plus subtil et clairement orienté "simulation". Savoir si le résultat est convaincant est une autre paire de manches... Tout dépendra du joueur impliqué, et surtout de sa ténacité. Mais comment ça se présente un maniement "simulation" pour un jeu de sports d'hiver ? Prenons, par exemple, le saut à ski. Pour faire s'envoler votre vaillant champion, tout se joue au pad analogique. Vous le maintenez vers le bas pour toute la partie du schuss et, une fois arrivé au bout du tremplin, vous remontez violemment votre pad de manière à donner au skieur une impulsion, et, enfin, vous appuyez sur B pour le faire atterrir. Sur le papier, c'est simple, mais dans la pratique, vous mieux vaut ne pas trop stresser, rapport à la précision millimétrique dont votre pouce va devoir faire preuve. Chacune des huit épreuves de base (ski alpin, saut à ski, saut artistique, snowboard, speedskating,

Pour le speedskating, vous devrez appuyer en rythme sur L et R tout en veillant à votre énergie. Pour le halfpipe en snowboard, vous devrez reproduire des séquences de touches, comme pour faire rapper Parappa. Le meilleur moyen d'assimiler ces disciplines est sans conteste de se lancer dans l'un des deux modes : la partie Olympique, où vous choisirez votre épreuve et tenterez de remporter une médaille, et la partie Championnat, dans laquelle vous enchaînez quelques disciplines. Aucune option annexe n'est proposée, ce qui est un peu maigre pour une simulation... Mais bon, on se console en se disant que le jeu est très difficile et qu'un mode 4 joueurs (pas forcément en simultané) est proposé.



## AVIS MOUAIS...

Je ne suis que moyennement convaincu par cette simulation. Une question de fun et de prise en main. Certes, la réalisation est au-dessus de tout soupçon (à part l'explication des contrôles et les bruitages), mais l'ambiance est glaciale, les concurrents n'ont aucune personnalité, de vrais robots. Et puis c'est top long pour maîtriser chaque discipline. Bien sûr, en battant un record, on regagne espoir, mais il faut faire preuve d'une sacrée ténacité et avoir des compagnons de jeu tout aussi courageux, pour commencer à prendre son pied. Et le ski nordique ? Hein ? ■ est où le ski nordique ?



Le super-G. Pas très dur. Pensez à prendre les portes surtout à dérapé (bouton quand vous vous déportez trop).



La luge. Sa "speede à donf", c'est très maniable, mais accrochez-vous pour battre les records !



Le curling. Tant mieux.

Besttime 59.6

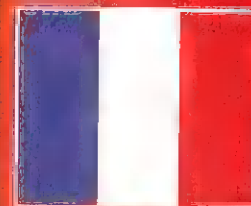
Le 9... mis... résultat

Le 9... snowbo

SPY

Le 9... Vous... vous





- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- Disponibilité : FÉVRIER
- Prix : D

- SIMULATION DE SPORTS D'HIVER
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : MEMORY PACK

## PRÉSENTATION

Les contrôles sont très mal expliqués et les intros limitées par le support.

50%

## GRAPHISMES

Pas toujours très lisibles, mais beaux, à part dans certaines intros...

90%

## ANIMATION

Superbe, mais les persos sont inconsistants.

89%

## MUSIQUE

Juste là pour égayer les intros, et ce n'est pas plus mal...

79%

## BRUITAGES

La même speakerine pour chaque épreuve et la foule s'ennuie ferme.

77%

## DURÉE DE VIE

Elle dépend de votre passion pour chaque discipline, et du nombre de joueurs.

82%

## JOUABILITÉ

La prise en main est loin d'être instinctive.

79%

## INTERET

La licence est bien exploitée, mais le soft demeure trop sérieux à cause d'une jouabilité peu accessible. La réalisation est d'un très bon niveau.

81%



Le curling, la "pétanque des glaces", semble fanatiser les Japonais. Tant mieux, c'est agréable et le contrôle n'est pas mal pensé.

Le slalom géant en snowboard. Ça rame un peu, et ce n'est pas forcément trippant.

Le saut. L'épreuve la plus difficile. Les développeurs ont misé sur la précision du pad analogique, mais le résultat est plus hasardeux qu'autre chose.

Le slalom géant. Le seul problème des descentes à ski ou en snowboard, c'est la visibilité. Les portes se distinguent mal.

## AVIS OUI, MAIS...

Nagano Winter Olympic sur N64 dépasse de très loin son homologue sur Playstation. Il est cent fois plus beau, plus rapide, et, finalement, plus intéressant. Mais, les explications des manipulations pour chaque épreuve sont franchement obscures. Dernière chose, le côté aseptisé de Nagano enlève tout le charme qu'on pouvait attendre d'un jeu dans le genre (entendez : s'exciter sur le pad pour faire des records incroyables). Finalement, il est moins rasoir que sur Playstation, mais je reste déçu par un titre aussi prestigieux.



GIA

Le saut. L'une des disciplines les plus spectaculaires. Vous choisirez une série de sauts que vous devrez réaliser.



# GRANDIA



*Le voilà ! Vous l'avez attendu pendant des mois et il investit enfin nos échoppes ! Mais Grandia est-il vraiment le RPG de l'année ?*

**C**ommençons par le packaging. En plus des deux CD, des deux notices, vous aurez droit à une carte du monde en tissu. Plus une superbe plaquette de jeu, avec un mini-CD audio, comportant des dramas et quelques musiques du jeu. Bref, c'est du carrément grandiose. Le jeu est entièrement en 3D. Si bien que lorsqu'on arrive pour la première fois dans le village, on se perd assez facilement. Heureusement, en appuyant sur une carte apparaît. Sinon avec L et F, vous pouvez effectuer des rotations. Classiquement, vous devrez résoudre quelques énigmes, pas trop dures, pour

avancer dans l'aventure. Les personnages peuvent utiliser trois types d'armes : contondantes (masses), perforantes (flèches), tranchantes (épées). Plus ils utiliseront, mieux ils les maîtriseront. Les ennemis sont très originaux. Au début, vous incarnez votre astre pendant le round et, suivant la santé de votre personnage et des ennemis, vous agissez en début ou en fin... Mais... vous encaissez plusieurs coups, vous risquez de vous retrouver dans les vapes, et vous mettez du temps à vous en remettre. Il s'agit donc d'un jeu très tactique, d'autant qu'en plus des différentes magies, vous pouvez choisir deux façons de frapper : en recourant au Critical Hit, un coup qui fait très mal, ou en Combo, deux coups plus faibles mais qui sonnent davantage votre



*Vous allez voir du pays !*

adversaire. L'ambiance sonore est fantastique, il y a quelques dessins animés plutôt sympas. Bref, Grandia est le RPG de la Saturn. La maîtrise de la 3D de Game Arts est impressionnante. Grandia n'a rien de comparable pour l'instant... C'est le meilleur jeu de la Saturn.

*C'est dans ces cônes couleur que l'on peut sauvegarder.*

*Tout le monde descend.*

## AVIS GRANDIOSE !!!

Après l'excellent Shining Force III, on attendait beaucoup de Grandia... Je n'ai pas été déçu. La 3D est nickel-chrome, les détails fourmillent dans les décors, et l'intérêt du jeu est énorme. Bref, je suis tombée sous le charme. Même s'il n'est pas aussi beau que FFXVII, il est un adversaire de taille. Remarquez aussi que le développeur n'est pas Sega, mais ESP, l'auteur de Silhouette Mirage. Pour finir, et achever tout possesseur de Saturn, sachez que la version Deluxe comprend une jolie carte du monde en toile et une plaquette présentant le jeu. Le luxe !



*Comme d'habitude, il faudra parler avec les villageois.*

*Le héros s'engage dans la marine.*



mega hit

メッシーナ大陸

マルナ街道

港町ベーム

La carte est en haute-résolution

## FIGHT

Les combats sont assez réalistes avec un système de tempos d'initiative. C'est original, rapide, en un mot, excellent.



Les combats sont assez stratégiques

au début, on se perd dans le village tellement il est grand...

## AVIS OUI !

Avant même d'être sorti, Grandia est devenu un RPG mythique que tous les possesseurs de Saturn attendent. La réalisation, entièrement en 3D, est très impressionnante. Il n'y a aucun

problème technique ! Pour ce qui est du jeu, le japonais ne dérange pas trop... Les combats sont faciles à gérer. Bref, Grandia est "le" RPG à posséder sur Saturn, d'autant que le packaging est vraiment très attrayant. Pour ne rien vous cacher, je l'ai acheté de mes deniers.



PANDA



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **GAME ARTS**
- Éditeur : **ESP**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- **RPG**
- **1 JOUEUR**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté :
- Continues :
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Une intro en images de synthèse à vous couper le souffle.

95%

## GRAPHISMES

La 3D est très belle, et les décors très riches. Impressionnant !

95%

## ANIMATION

Vous savez, l'animation dans un RPG...

95%

## MUSIQUE

Très soignée, agréable... Bref, un must.

93%

## BRUITAGES

Une bonne qualité d'échantillonnage.

89%

## DUREE DE VIE

Vous avez le temps avant d'en voir la fin !

94%

## JOUABILITE

Malgré l'emploi du japonais, on peut s'en tirer.

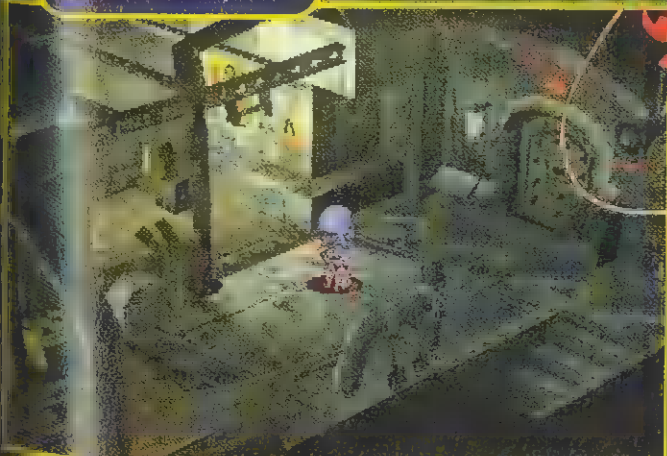
84%

## INTERET

Grandia est un grand jeu, cela ne fait aucun doute. Si le japonais ne vous fait pas peur, il faut absolument l'essayer, vous n'êtes pas près de le lâcher.

94%

Les décors sont superbes.





# DUAL HEROES

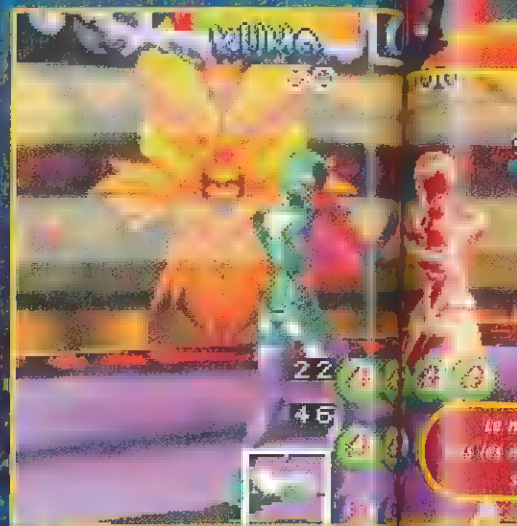
*La Nintendo 64 a vraiment un problème avec les jeux de combat. Après les tentatives peu convaincantes des éditeurs américains, c'est au tour des japonais de relever le défi. Et c'est Hudson qui ouvre les hostilités...*

**L**a Terre n'a pas survécu à notre soif de pouvoir. Après de multiples catastrophes, la plupart des survivants se sont exilés sur d'autres planètes. Un siècle plus tard, les rares habitants vivent sur le dernier continent, baigné par un nouvel océan Pacifique. Grâce à la découverte d'un minéral appelé "gaiagyst", la reconstruction de la civilisation progresse rapidement. Voici pour l'atmosphère de Dual Heroes. Réalisé en 3D comme il se doit sur Nintendo 64, le premier jeu de combat de Hudson Soft essaie d'apporter son lot de nouveautés. Une de ses principales originalités

réside dans l'utilisation du pod analogique pour la gestion de l'espace 3D dans lequel déroulent les combats. Le bouton Z associé aux touches directionnelles permet de tourner autour de l'adversaire encore plus précisément que dans Tobal. Les aires de combat, inspirées de Fighting Vipers ou de Virtua Fighter, sont en constante lévitation. Dommage que les stages aquatiques initialement prévus aient été supprimés.

Le moteur d'intelligence artificielle (I.A.) se révèle inutile en mode Normal et très bizarre en mode spécial Virtual Gamer.

Heureusement, vous pouvez créer votre propre I.A. par une série d'entraînements. Elle affrontera alors en mode Autonome d'autres robots. Les commandes sont identiques à celles de chez Sega, avec le trio désormais classique garde/pied. Original, certes, mais pas au top...



## LE DESIGN PAR HUDSON

Pour réaliser le design de son titre, Hudson a fait appel à Keita Amamiya, un des plus prestigieux dessinateurs japonais, qui avait déjà participé à Hagane sur Super Famicom pour le compte de Hudson. Son œuvre la plus connue en France est "Zeiram the Movie". Film de science-fiction en deux parties, il a donné naissance à la série d'OAV, dessinée par Masakazu Katsura et sortie en France sous le nom d'"Iria".



Iria. Masakazu Katsura a conservé des traces du style de Keita



*Vous voilà transformé en métal livide ! Ce n'est que sous cet aspect que vous sortirez un méga coup spécial.*

## AVIS OUI, MAIS...

Hudson nous livre ici son premier jeu de baston, et, qui plus est, en 3D (N64 oblige) ! Jusqu'alors très peu à l'aise avec la 3D, l'éditeur d'Hokkaido a tenté là un de ses paris les plus difficiles... Eh bien, il faut reconnaître qu'il n'est qu'à moitié gagné. Bien que les concepteurs aient réussi à donner naissance à un système de jeu sympathique, la réalisation ne suit malheureusement pas. L'inertie et la lenteur des personnages nuisent trop au jeu ! Espérons pour les amateurs de baston que Konami ne ratera pas le coche...



## AVIS

Hudson  
qualité e



CHEIE



Avec le Replay vous savourerez votre victoire si durement acquise.

En pressant la touche de garde plusieurs fois d'affilée vous parviendrez vous transformer.

Le mode Entraînement n'enseigne les manipulations pour les rares coups spéciaux et autres Combos.

Si vous n'avez pas bien entraîné votre intelligence artificielle, vous assisterez à des matchs inoubliables. Rigolade assurée.

## AVIS NON !

Hudson a la réputation de faire des jeux d'une qualité exceptionnelle (principalement dans le domaine des RPG). J'ai donc branché Dual Heroes avec un a priori positif. Mais dès le premier écran, un constat s'impose, c'est moche. Bien que les personnages soient très diversifiés, que la maniabilité soit plutôt agréable (pour de la baston sur N64), les graphismes sont exécrables (toujours pour de la N64). Dommage, car sinon Dual Heros aurait été un hit. A réserver aux fans du genre, pour qui seule la maniabilité compte...

CHEUB



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **HUDSON**
- Editeur : **HUDSON**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- **BASTON**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- Contrôle : **MOYEN**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **3**
- Continues : **OUI**
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Pas grand-chose à se mettre sous la dent... **75%**

## GRAPHISMES

Originaux, mais un peu inégaux par moments. **80%**

## ANIMATION

Assez lente et inégale dans la décomposition des mouvements. **75%**

## MUSIQUE

Aïe, aïe... comparable à de la Super Nintendo... **72%**

## BRUITAGES

Voir musique. Quelques bonnes digits vocales. **70%**

## DUREE DE VIE

En jouant seul, le mode Story est vite fini. A deux, c'est déjà mieux. **82%**

## JOUABILITE

Prise en main difficile. L'inertie complique les choses. **85%**

## INTERET

Un jeu qui serait bien moyen sur Playstation, mais qui se place néanmoins en tête de peloton sur N64. Maigre consolation...

**86%**

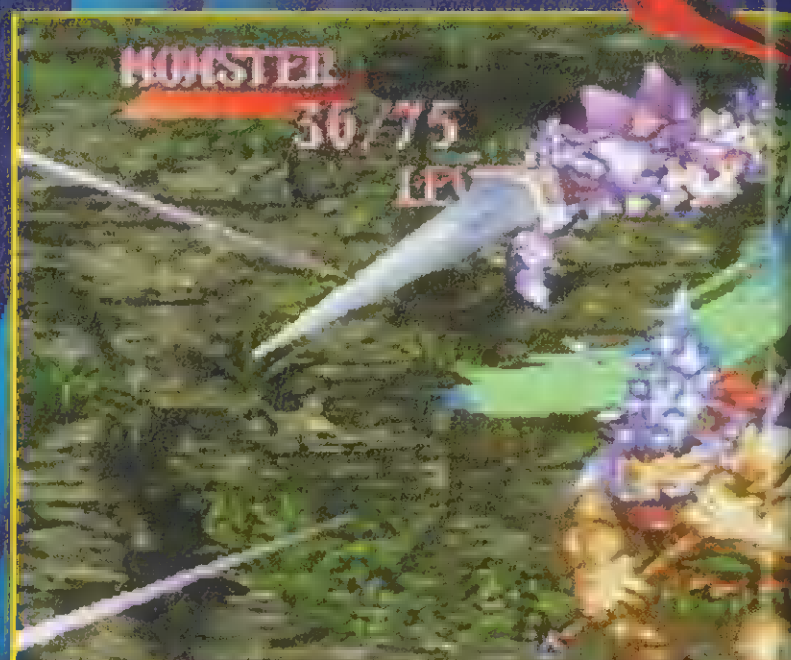


# PRINCESS CROWN

*Princess Crown est une heureuse surprise que l'on n'attendait pas spécialement et qui se révèle à la fois originale et très sympa !*

**P**rincess Crown est un jeu très original, puisqu'il mélange RPG et baston. La vue est en profil en 2D, à la manière d'un bon vieux beat them all. Ce qui tombe bien, car vous allez vous battre souvent. Votre héroïne, une jeune princesse, manie une belle épée à deux mains au cours de combats qui se déroulent un peu comme dans un jeu de baston, avec de rares coups spéciaux quelques bons Combos. La manière des RPG, avec une bonne dose de magie runique. Votre princesse récupère des pierres qu'elle peut enchanter avec des huiles. Dans les villages, vous pouvez discuter avec les habitants. N'ayez crainte, cette phase n'est pas aussi rebutante que dans la plupart des RPG japonais. La prise en main est aisée, d'autant que de nombreuses explications

sont données sous forme d'icônes. On peut sauvegarder dans les auberges et acheter de l'équipement. Vous affronterez des boss impressionnants. La taille des sprites est énorme, la décomposition des mouvements a fait l'objet d'un soin tout particulier. De même, les décors sont superbes, colorés, même des scrolls différents. L'ambiance médiévale fantastique ne manque pas de piquant, avec des musiques sympas. On se redemande !



## AVIS OUI !

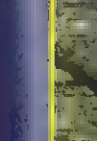
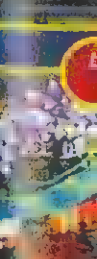
Princess Crown surprend par ses graphismes : la taille des sprites des personnages est très impressionnante ! Les décors sont superbes, les musiques très sympas, tout comme l'ambiance médiévale. Le mélange de baston et de RPG est

savamment dosé, et vous ne risquez pas d'être gravement bloqué. La maniabilité lors des phases d'action est soignée. Le seul défaut de Princess Crown : être en japonais. Ce qui nous donne au final un excellent jeu à découvrir absolument.



PANDA

**BOS**  
Voilà affr  
gros bos  
stick de  
soigner  
mélange  
sauvegar





## BOSS

Vous affronterez souvent de gros boss. Préparez un bon stock de fruits pour vous soigner et quelques runes magiques. Enfin, par précaution, sauvegardez souvent.



Ce dragon est un adversaire de taille.



Une magie très efficace !

## AVIS OUI !

De la part d'Atlus, ce Princess Crown surprend... par sa qualité. En général, cet éditeur nous avait plutôt habitués à des jeux moyens. Cette fois-ci, avec des sprites gros comme ça et des graphismes aussi fins, c'est le bonheur sur la Saturn. Le principe est très innovant pour un RPG, et j'avoue qu'il m'a tout de suite séduite. Et pour une fois, le héros est une héroïne, une princesse en l'occurrence ! De plus, malgré toute cette débauche graphique, l'intérêt du jeu n'est même pas lésé ! Shining Force III, Grandia et Princess Crown, c'est le de la Saturn.



GIA

Il faut discuter avec les villageois.



Les décors sont superbes.



Un preux chevalier viendra vous protéger.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **SEGA**
- Editeur : **SEGA**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Continues : **-**
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Pas d'introduction spectaculaire.

75%

## GRAPHISMES

Des graphismes très impressionnants par la taille des sprites.

95%

## ANIMATION

Fluide et on ne lui en demande pas plus.

85%

## MUSIQUE

Sympa.

88%

## BRUITAGES

Ça manque de digits vocales.

83%

## DUREE DE VIE

Vous allez prendre du bon temps !

93%

## JOUABILITE

La maniabilité est sans peur et sans reproche.

90%

## INTERET

Un jeu très surprenant et qui ne manque pas de qualités. Le mélange action-RPG est particulièrement réussi. A essayer sans préjugé.

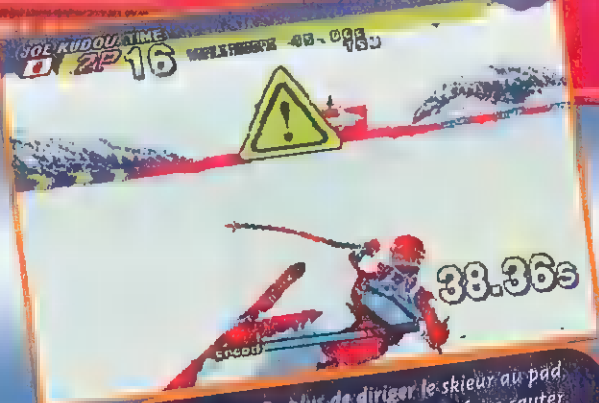
91%



Les équipes de Decathlete se sont remises au labeur pour vous offrir tout simplement le meilleur jeu de sports d'hiver, toutes consoles confondues.

**A**vec les premiers flocons, les personnages de Decathlete ont enfilé leur combinaison de ski. Au menu de leurs ébats, une foultitude d'épreuves de ski, de patinage ou de snowboard, ainsi qu'une quantité appréciable de modes de jeu qui permettront au joueur solitaire de ne pas se lasser trop vite. Vous pourrez ainsi participer au Championnat, qui vous permettra d'enchaîner onze épreuves, ou à un mode Arcade, qui vous obligera à vous qualifier dans chacune des quatre épreuves d'une même journée pour passer aux suivantes. Vous pourrez aussi décider des épreuves de votre championnat en choisissant le

mode Custom Heat ou bien vous entraîner à l'épreuve de votre choix dans la partie Individual. En début de partie, vous choisirez parmi neuf sportifs de diverses nationalités et, avant de vous lancer dans une épreuve, vous passerez par un écran explicatif des mouvements à réaliser. Pour la majorité d'entre eux, il faudra recourir à l'insurable et toujours aussi efficace "bourrinage de boutons" qui fit la gloire et la fortune du vieillissant Decathlon. Le temps de vous dire que la mise en scène de chaque épreuve est très bien réalisée... et on y retourne.



La descente. En plus de diriger le skieur au pad, vous devrez appuyer sur B pour faire sauter si vous pouviez entendre les bruittages.

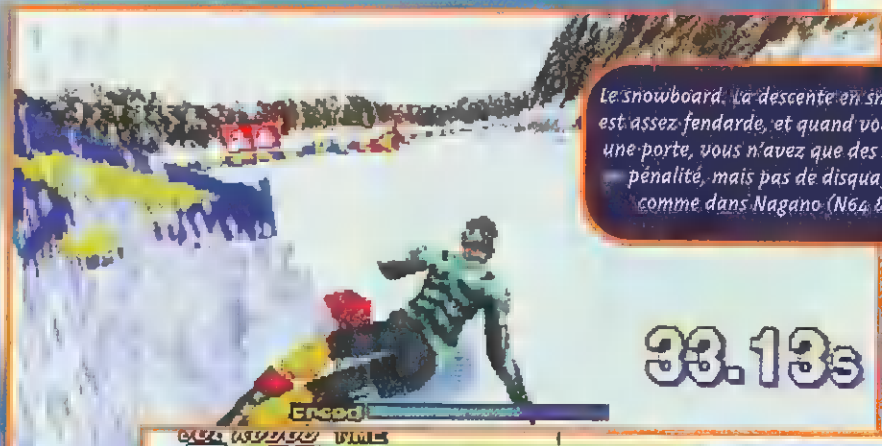


Le slalom spécial parallèle. Lorsqu'un deux joueurs est largué, la caméra ne suit plus que sur le skieur tête. C'est rageant et pas très bien pensé !

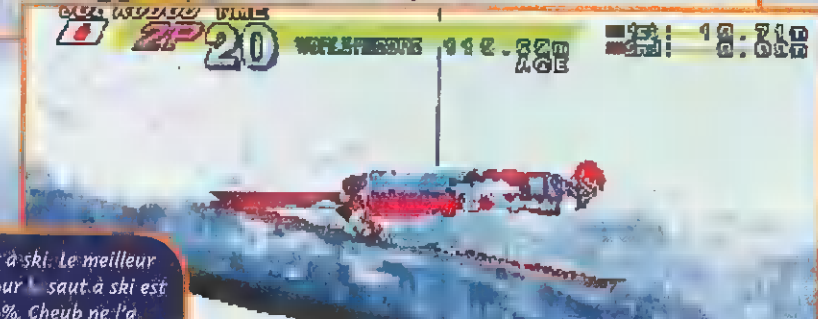
# Winter



Le saut artistique. Commencez par choisir votre saut, appuyez comme un épileptique sur C pour prise d'élan. Restez appuyé sur B pour charger votre saut au pied du tremplin. Une fois en l'air, réappuyez sur C pour effectuer le saut. Pas facile, mais poilant.



Le snowboard. La descente en snowboard est assez fenderde, et quand vous loupez une porte, vous n'avez que des secondes de pénalité, mais pas de disqualification comme dans Nagano (N64 & PS).



Le saut à ski. Le meilleur angle pour le saut à ski est de 30°. Cheub ne l'a pas compris.

## AVIS JE VEUX !

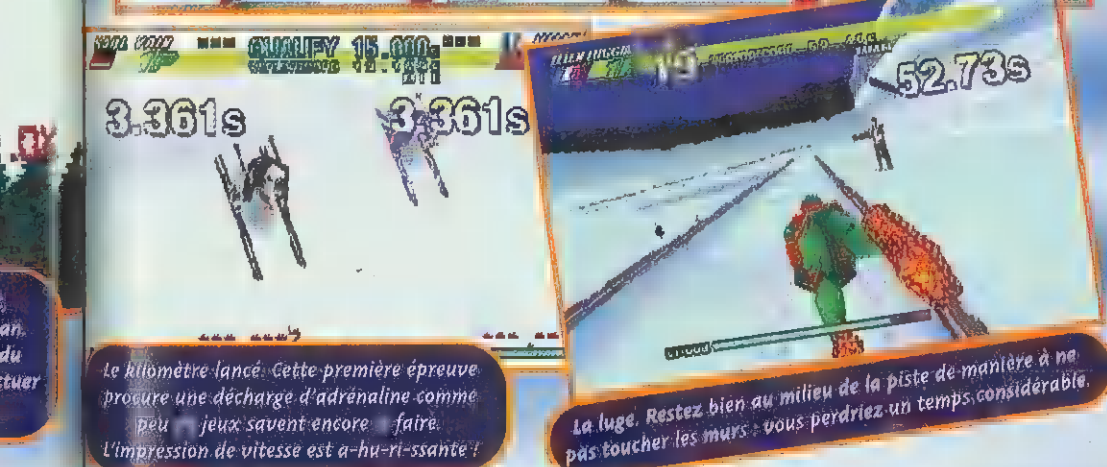
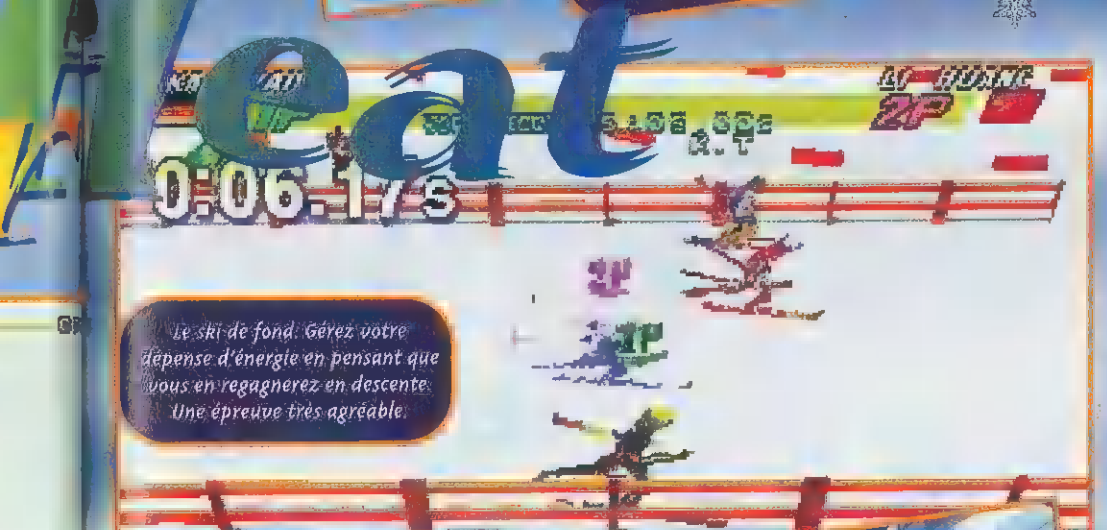
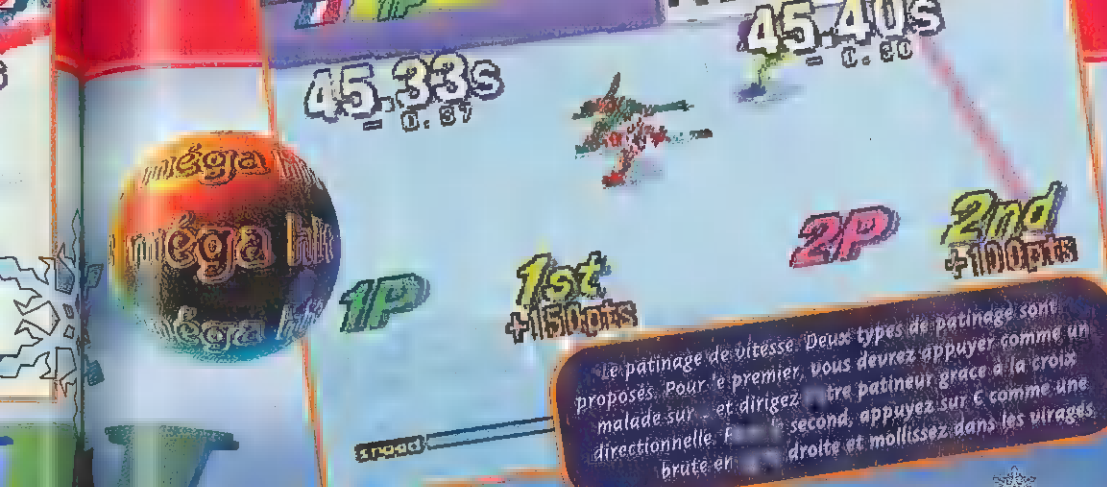
Il n'y a pas à dire, Sega n'y est pas allé avec le dos de sa cuiller ! Le principe est fenderd, la réalisation est superbe jusqu'aux plus beaux jeux de N64 et enfin les persos ont de la personnalité. A côté, Nagano fait figure de "foirure", et Coolboarders 2 n'intéressera que les fanatiques. En fait, je n'ai trouvé qu'un seul défaut à Winter Heat : lorsque deux joueurs concourent sur le même écran, il n'est pas rare que l'un des deux soit complètement largué et ne puisse remonter du fait que la caméra suit le premier. A part ça, cette conversion de l'arcade est une petite bombe.



## AVIS

Ils ont...  
jeu en...





## AVIS YEAH !

Ils ont assuré grave chez Sega avec ce magnifique jeu sur le thème des JO d'hiver tout en haute-résolution... On croirait de l'arcade. Les animations sont sublimes, les bruitages parfaits, et la 3D est incroyable. Les épreuves se succèdent sans se ressembler, avec un principe de jeu à la Decathlon : appuyer à fond sur deux boutons (j'adore !). Les explications avant chaque épreuve sont très claires ■ permettent à tout le monde de rentrer dans le jeu en deux secondes... ■ vous avez une Saturn, vous devez l'acheter ! Exécution !

**CHEUB**

Le bobsleigh. Une épreuve très facile à maîtriser dans toutes les simulations. On bat les records après seulement deux utilisations.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SEGA SPORTS
- Éditeur : SEGA
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- DECATHLETE-LIKE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : NON

PRESENTATION	90%
Un festival de haute-résolution et des personnages qui ont du caractère.	
GRAPHISMES	93%
Aucune simulation de JO d'hiver ne lui arrive à la cheville.	
ANIMATION	91%
Caméras très dynamiques, sensation de vitesse bien rendue. Excellent boulot.	
MUSIQUE	86%
On n'y fait guère attention, car elle n'est là que lors des présentations.	
BRUITAGES	88%
On s'y croirait. Les bruitages sont réalistes et l'ambiance excellente !	
DUREE DE VIE	89%
A deux, on se poile de longues semaines, mais seul, on en fait vite le tour.	
JOUABILITE	94%
Très bien pensée et accessible comme toujours avec les jeux de Sega Sports.	
INTERET	91%
Aussi fun et plus complet que Decathlete, ce Winter Heat s'impose comme la meilleure simulation (toutes consoles confondues) de JO d'hiver.	



# CRITICAL BLOW

Depuis quelques mois, les jeux de baston se font rares sur Playstation. Critical Blow est donc une bonne occasion de ressortir les gants du placard.

**C**ritical Blow est un jeu de baston dont les personnages sont modélisés en 3D, mais qui ne peuvent pas esquiver d'un pas de côté. La caméra zoome lorsque les combattants sont au contact, et l'angle de vue se modifie pour être à trois quarts hauteur lorsque la caméra se rapproche d'un combattant. Dommage que certains décors soient complètement ratés, car d'autres sont tout simplement superbes. Les combattants peuvent utiliser quelques coups spéciaux, mais se battent surtout à coups de Combos. Les mouvements sont étonnamment réalistes. La jouabilité s'approche sensiblement de celle de Tekken. On peut effectuer des Furies, des projections et même des sortes d'esquives un peu comme dans Dynasty Warrior. On fait pivoter l'adversaire autour de son combattant pour le retrouver dans le dos. Il existe un mode Theater où l'on incarne le héros

du jeu, les combats étant entrecoupés de dessins animés. On peut, bien sûr, jouer à deux. Ce qui est toujours plus sympa.



Le dernier boss est un dur à cuire.

Les projections sont au rendez-vous.

Une Furie particulièrement efficace : cinq boules de feu à la suite.



Le traditionnel Dragon Punch.

## AVIS OUI, MAIS...

Critical Blow m'a très agréablement surpris, vu la longue carrière de "serial dauber" de l'éditeur Banpresto, spécialisé dans le SD Gundam. Cette fois-ci, la rapidité de l'animation, le réalisme des coups et des mouvements en font un titre très agréable à jouer. L'ambiance n'est pas en reste, grâce aux bruitages et aux scènes cinématiques. Le gros reproche tient au manque de finition de certains décors et de quelques personnages. Mais, au final, on se retrouve avec un bon petit jeu, jouable et rapide.



PANDA



Version  
IMPORT  
Dialogues  
JAPONAIS  
Textes  
JAPONAIS

● Développeur : BANPRESTO  
● Editeur : BANPRESTO  
● Prix : E  
● 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
● BASTON

### PRESENTATION

Plusieurs bons DA mettent de l'ambiance dans le jeu.

### GRAPHISMES

Les décors sont très inégaux. Les combattants sont pas mal.

### ANIMATION

Très rapide, les Combos sont un délice.

### MUSIQUE

Très classique, rien de fantastique.

### BRUITAGES

Une bonne ambiance sonore.

### DUREE DE VIE

En mode Theater, on joue longtemps, mais à deux c'est mieux.

### JOUABILITE

Prise en main rapide. La maîtrise des combattants est plus longue.

### INTERET

Ce bon petit jeu de baston, à la sauce Tekken, vous fera passer d'agréables moments.

85

Des en  
maison  
pour e

V

enterrés  
hantée. T  
rappeller  
hasard ?  
rèssembl  
Th. Note  
forme d'u  
devrez de  
la maison  
les divers  
pour sau  
Les comm  
compliqu  
vous aue  
former, ve  
tourner e  
devant un  
choisir "v  
objets, et  
"ouvrir". L  
servent p  
utiliser les  
configurer  
aux bout  
regarder v  
latéralem

AVIS

Quelle  
dans l'  
des dé  
faut être





# THE NOTE

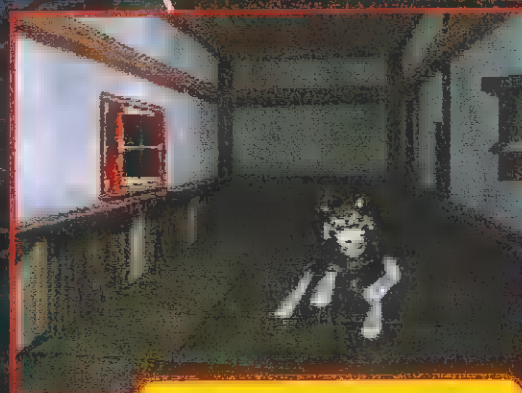
Cette femme vous donnera rendez-vous le lendemain matin pour vous fournir d'autres indices.

Quand la paupière se fait lourde, c'est que votre énergie est très basse.

**Des enfants ont disparu dans une grande maison hantée. Vous vous rendez donc sur les lieux pour arracher les moutards des griffes du Mal.**

**V**otre rôle est de sauver des gosses en péril, qui sont peut-être enfermés dans une maison hantée. Tiens, tiens, ça ne vous rappellerait pas Resident Evil, par hasard ? Ne vous emballez pas, la ressemblance s'arrête là. The Note se présente sous la forme d'un Doom-like/RPG. Vous devrez donc vous promener dans la maison maudite pour récupérer les divers objets qui s'y trouvent pour sauver les enfants. Les commandes sont assez compliquées dans leur genre : vous aurez le choix entre ouvrir, fermer, vérifier, pousser, tirer, tourner, effacer. Par exemple, devant une commode, il faudra choisir "vérifier" pour trouver des objets, et devant une porte "ouvrir". Les boutons L et R servent pour ces actions, et pour utiliser les objets. Il faut juste les configurer correctement. Quant aux boutons normaux, c'est pour regarder vers le haut, le bas, aller généralement vers la gauche ou la

droite. Contrairement à Resident Evil, vous pourrez sortir de la maison quand vous le voulez, pour sauvegarder, dormir ou faire des courses. Le cycle des jours et des nuits est très important, à cause des monstres qui rôdent. Pour le régler, les horloges et les temps de sommeil seront très utiles. Ensuite, l'écran s'apparente à l'œil du héros. Souvent, des battements de paupière surviennent pour rappeler. L'énergie est mesurée à partir de l'ouverture des yeux. Plus la vision est fermée, plus vous êtes mal en point. Au début, vous êtes sans armes. Toutes les petites bêtes environnantes peuvent vous tuer, sans que vous puissiez les écraser. Allez donc chercher le fusil, et surtout, le plein en munitions chez le marchand.



Bouh ! qu'il est laid, ce loup qui grogne...



Pour allumer le feu dans la cheminée, il faut prendre le bois avant, et craquer une allumette.

## AVIS NON !

Quelle daube ! Heureusement que le staff est dans l'intro, sinon, personne n'aurait vu les noms des développeurs. Parce que, pour finir ce jeu, il faut être masochiste ou avoir du temps à perdre.

Cela dit, il n'y a pas de quoi être fier d'avoir collaboré à ce titre. C'est lent, c'est mal fait et, surtout, c'est rasoir. Les parties Doom-like ne sont pas précises : pour tuer une pauvre chauve-souris, il faut souvent vider son chargeur. Gênant, quand les munitions sont limitées...



N'oubliez pas de prendre le fusil pour vous défendre.



Version: OFFICIELLE  
Dialogues: FRANÇAIS  
Textes: FRANÇAIS

Développeur : NK SYSTEMS  
Editeur : SUNSOFT  
Prix : D  
1 JOUEUR  
DOOM-LIKE/AVENTURE

### PRÉSENTATION

Un défilé, sur une voix off, du staff et de quelques persos.

84%

### GRAPHISMES

Moches. Des persos grossiers et des pixels très sombres partout.

70%

### ANIMATION

Très très lente en Doom-like. Sauvages interminables.

70%

### MUSIQUE

Un des rares points positifs.

85%

### BRUITAGES

Peu nombreux, mais ils tiennent la route.

85%

### DURÉE DE VIE

Le jeu a l'air long, mais qui voudra le continuer ?

80%

### JOUABILITÉ

Tout en français, mais les commandes obscures gâchent tout.

87%

### INTERET

Un jeu rasoir au possible. C'est lent, l'action est rare, et la réalisation est pourrie.

65%





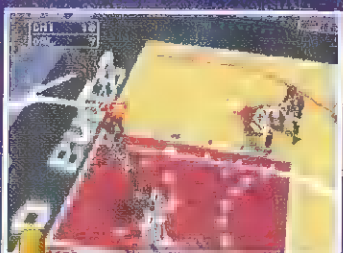
# PRO

## FESTIVAL DE DUUUNKS !

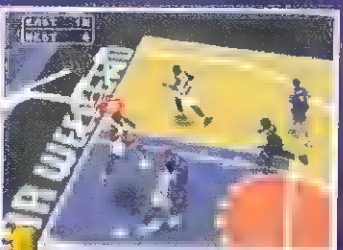
S'il y a une chose que l'on ne reprochera pas à NBA Pro 98, ce sont ses dunks. Les personnages se déhanchent parfaitement, et seul manque à l'appel l'enthousiasme du commentateur. Comme à l'accoutumée, chaque joueur a son dunk fétiche.



Un ralenti s'actionnera tout seul en fonction de la qualité de votre mouvement.



Il suffira d'être dans un endroit précis de la raquette pour déclencher le dunk.

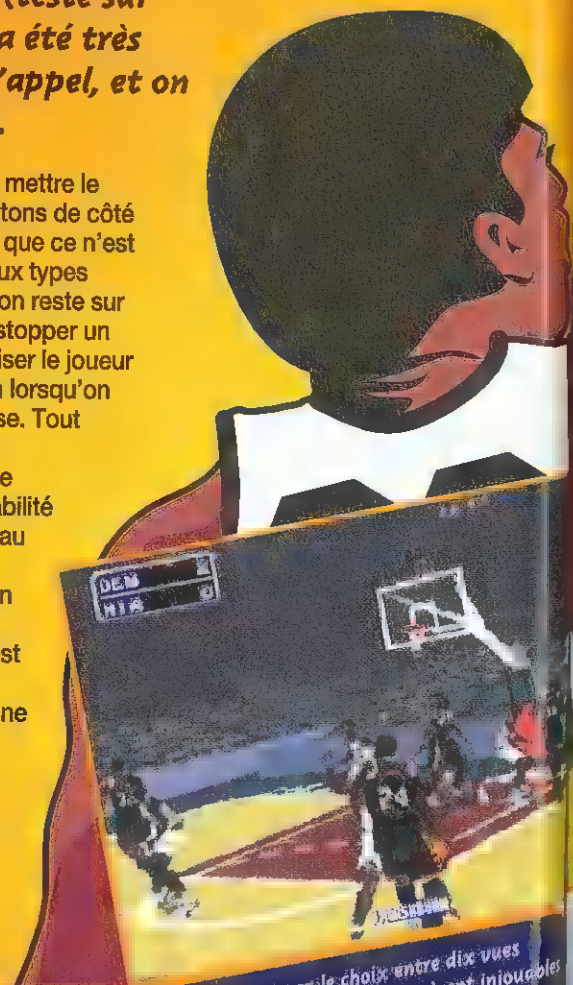


Logiquement, en actionnant le Turbo, vous aurez plus de chances de réaliser des mouvements dévastateurs.

*Pour son passage sur la N64, NBA Pro 98 (testé sur Playstation dans notre dernier numéro) a été très épuré. Beaucoup de choses manquent à l'appel, et on ne vous cachera pas que le jeu en souffre.*

**C**ommençons par ce qui est resté de la version Playstation, qui avait bien du mal à soutenir la comparaison avec NBA Live 98 : un mode Exhibition, un autre qui vous permet de faire une saison ou des play-off, et un All Star Game. On trouve également une option qui permet d'échanger ou de revendre des joueurs. Toutes les équipes de la NBA sont représentées, et vous reconnaîtrez sans sourciller certains des plus grands noms du basket (la digit des visages est, soit dit en passant, d'une incroyable laideur)... Voici en gros ce que vous trouverez de commun entre les deux versions de cette suite de NBA in the Zone. Sur le terrain, on reste dans le domaine du raisonnable pour quelques fonctions, puisque vous dirigerez vos joueurs avec la croix analogique et réaliserez la majorité des actions (tirer, passer,

dribbler, accélérer et mettre le turbo) grâce aux boutons de côté et de flanc. On se dit que ce n'est pas si mal d'avoir deux types d'accélération, mais on reste sur les fesses de devoir stopper un personnage pour utiliser le joueur le plus près du ballon lorsqu'on se retrouve en défense. Tout le rythme du jeu s'en ressent... A lui seul, ce détail gâche une jouabilité qui n'était pas si mal au pad analogique. A l'usage de ceux qui en veulent toujours plus, apprenez que le jeu est clairement orienté arcade puisque vous ne trouverez aucune stratégie, mais vous pourrez activer ou désactiver les fautes dans le menu des options et rendre ainsi le jeu plus ou moins réaliste.



Vous aurez le choix entre dix vues différentes (seules deux s'avèrent injouables dont celle-ci qui suit le porteur du ballon).



Les commentaires ainsi que les cris du public sont plutôt rares.

Il sera possible de jouer

## AVIS OUH QUE NON !

Quel intérêt trouver à un jeu lent, moche, et à la jouabilité mal pensée ? J'en arrive à me demander comment Konami a pu oser sortir un tel rejeton. En plus de graphismes flous (c'est facile ensuite de dire que le jeu n'est pas pixelisé...) et d'une vitesse d'animation déplorable (sauf lors des courses, trop rares du fait du problème qui suit), figurez-vous que vos joueurs doivent être à l'arrêt pour que vous puissiez les diriger ! De plus, toutes les stratégies de la version PS sont passées à la trappe. Ce jeu est un "air-ball", un dunk de kéké !



## AVIS

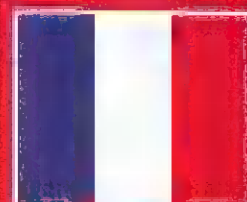
Ouh ce n'est pas Car





# NBA 98

TEST NINTENDO 64



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- Disponibilité : FÉVRIER
- Prix : E

- BASKET-BALL
- 1-4 JOUEURS
- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

Comme toute retransmission télé digne de ce nom, vous verrez s'afficher quelques statistiques en cours de jeu.

Les statistiques des joueurs et des équipes sont de la partie, comme d'habitude.

Lancer franc : ici, ce sera une barre dans laquelle se déplacera un ballon que vous devrez stopper au milieu pour marquer.



## AVIS NON, MAIS...

Ouh là... Je ne suis pas un grand fan de basket, et ce n'est pas ce NBA Pro 98 qui va me convertir. Car il a bien peu d'atouts. Certes dans le genre arcade, le jeu peut passer, mais diable ! les graphismes ne sont ni faits ni à faire, la vitesse de jeu est à "se tirer une balle" et les options sont aussi rares que les cheveux sur mon crâne. Bref, retournez donc à NBA Hang Time, ou achetez ISS 64 ! Konami déçoit considérablement et c'est d'autant plus dommage que l'on sait qu'il peut mieux faire...



NIIICO



Le ralenti que vous actionnerez vous-même s'avère plutôt complet.

## PRÉSENTATION

Un peu mieux qu'à l'accoutumée, mais les portraits des joueurs sont minables.

82%

## GRAPHISMES

Tout flous et baveux avec un subtil brouillard sur les spectateurs.

72%

## ANIMATION

Les mouvements valent le coup d'œil mais la vitesse de jeu laisse à désirer.

78%

## MUSIQUE

Le seul point valable du jeu. Des rythmes de rap bien sentis qui collent bien.

88%

## BRUITAGES

On n'y fait pas particulièrement attention, preuve qu'ils sont moyens.

80%

## DURÉE DE VIE

Vous n'allez pas tarder à jeter votre pad de rage...

50%

## JOUABILITÉ

Au pad analogique, c'est agréable, mais il faut être à l'arrêt pour changer de perso.

69%

## INTÉRÊT

Un nouveau jeu de basket qui, comme tous les autres sur ce support, ne présente aucun intérêt. Même le premier Total NBA (PS) est meilleur !

69%



# STEEL REIGN

*Steel Reign est une simulation de tank qui n'est pas sans rappeler le fabuleux Battlezone d'Atari, premier jeu en 3D des années 80. Action, combats à deux simultanément et lutte pour la survie, tels sont les ingrédients de ce jeu.*

**E**n cette période de guerre civile, seuls les combattants les plus audacieux survivent à l'enfer quotidien : bombardements intensifs, destruction massive de bâtiments militaires et civils, dîner avec le Panda, discussion chanmaillée avec Switch... Dans ce chaos digne du service niiconographique de Consoles+, vous allez effectuer les missions que votre quartier général vous indiquera en temps et en heure. Après avoir choisi votre tank, en route sur les sentiers de la gloire ! Il s'agit généralement de détruire des objectifs indiqués sur une carte (disponible à tout instant) : radars, bâtiments de transmissions, arsenal ennemi. Bien évidemment, les territoires dans lesquels vous évoluez sont truffés d'obstacles et de pièges, comme des champs de mines, par exemple. Votre armement en début de partie est très pauvre, mais les icônes disposées un peu partout dans les niveaux gonfleront votre puissance de feu

et répareront les dégâts infligés par les ennemis. Les graphismes sont bien évidemment en 3D temps réel, et différentes textures recouvrent les éléments du décor : arbres, sol, bâtiments et tank ennemis. Le mode 2 joueurs en simultané sur le même écran est également disponible sous forme de Deathmatch : est déclaré vainqueur celui qui met la râclée à l'autre. À cette occasion, dix véhicules sont mis à votre disposition et plusieurs jeux sont proposés : ville, monde volcanique, prairies ou encore montagnes glacées. Cette option rallonge considérablement la durée de vie qui était déjà importante, vue la difficulté des niveaux. Rompez soldat

*La variété des décors est très satisfaisante. Quand les militaires descendent en ville, ils se font remarquer !*

*Les explosions donnent l'occasion de découvrir des effets spéciaux bien réalisés.*



*Dans chaque niveau, il y a différents objectifs à détruire. Ici un radar ennemi. Notez aussi l'hélicoptère qui explose.*



## AVIS OUI, MAIS...

Les simulations de tank ne sont pas ce qu'il y a de plus courant sur Playstation. Steel Reign est d'ailleurs l'une des seules ! Si la réalisation technique du jeu est dans l'ensemble très correcte, il n'en est pas de même pour les graphismes et les détails des décors : ils sont d'une part pixelisés et d'autre part très cubiques. Mais, passées les premières missions, on ne pense plus à ces petits défauts et on se prend au jeu. La difficulté est dans l'ensemble élevée, les niveaux nombreux et variés, et le mode 2 joueurs en simultané est très appréciable.



NIICO

*Le mode 2 joueurs est bien réalisé et ne manque pas d'action. Seul reproche, on ne joue que sur un quart d'écran !*



- Version OFFICIELLE
- Dialogues ANGLAIS
- Textes ANGLAIS

- Développeur : CHANTEMAN
- Éditeur : SCEE
- Titres : D
- JOUEURS SIMULTANÉMENT
- SIMULATION DE TANK/SHOOT

### PRESENTATION

Une brève intro. De belles scènes cinématiques plein écran.

### GRAPHISMES

Décors variés, tanks bien réalisés, mais pixelisés et cubiques.

### ANIMATION

Les véhicules bougent bien, mais les animations sont saccadées.

### MUSIQUE

Nul doute qu'elle vous tiendra éveillé !

### BRUITAGES

Répétitifs. On s'attend à mieux pour une simulation de tank.

### DURÉE DE VIE

Le jeu n'est pas facile, et le mode 2 joueurs est bien réalisé.

### JOUABILITÉ

Prise en main rapide. Compatible avec le joystick analogique.

### INTERET

Steel Reign est une bonne simulation. L'action et la difficulté sont au rendez-vous.

88%



# SCORE MANIA



**DES PRIX EN NEUF  
ET EN OCCASION TOUJOURS  
A LA BAISSÉ !**

**Le défi en soi !**

**Revendez - Echangez - Achetez**

**vos jeux vidéo et consoles 16 - 32 - 64 bits et CD-ROM PC**

**5<sup>e</sup> GERMAIN EN LAYE**  
42, rue de Paris  
78100 5<sup>e</sup> GERMAIN EN LAYE  
(RER A)  
☎ : 01 30 61 47 47  
Mardi au samedi de 10h à 19h  
Dimanche de 10h30 à 13h

**BOULOGNE**  
221, Bd Jean Jaurès  
92100 BOULOGNE  
Métro Marcel Sembat  
☎ : 01 41 41 92 92  
Lundi de 14h à 19h  
Mardi au samedi de 10h à 19h

**ITALIE 2**  
Tête dans les Nuages  
75013 Paris  
Métro Place d'Italie  
☎ : 01 53 80 3000  
ouvert 7 jours/7  
de 11h à 19h

**BREST**  
75, rue Jean Jaures  
29200 BREST  
☎ : 02 98 800 633  
Lundi au vendredi 10h-12h 14h-19h30  
Samedi Non Stop de 10h à 19h30

**\*CREEZ  
VOTRE  
MAGASIN**

## NINTENDO 64

CONSOLE NEUVE :

**999 Frs**

OCCASION : **790 Frs**

**Prix des jeux  
neufs à partir de  
369 Frs**

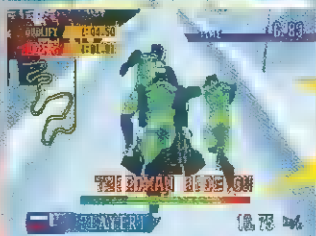
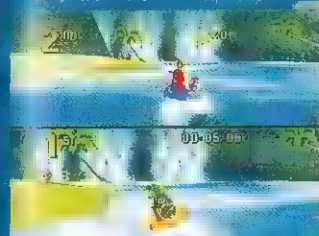
**Prix des jeux  
neufs de 149 Frs  
à 349 Frs  
MAXIMUM !**

### DIDDY KONG RACING

### NAGANO

### COOLBORDERS II

### VERSAILLES



**Nombreux  
jeux d'occas.  
N64 : nous téléphoner.  
PSX : à partir de  
59 Frs !**

5<sup>e</sup> Germain en Laye : Mario Kart. Trois types de véhicules différents : à deux roues ou sur des roues. On y a de bonnes Compétitions. Bonne Place.

Enfin nous gratifions enfin ce premier jeu de sport d'hiver sur Nintendo 64. Jouable et très fluide, c'est l'occasion rêvée de faire des compétitions entre amis.

Cette version remplace les autres. Neuf types de personnages, de jeu de glace. Très bon jeu de glace. Bonne version de glace. 2 joueurs en simultané.

Remplace les autres. 3 types de jeu de glace. 3 types de jeu de glace. 3 types de jeu de glace. 3 types de jeu de glace.

### TOP GEAR RALLY

### GOLDEN EYE

### THEME HOSPITAL

### INOW RACER DE



avec 9 voitures. Découvrez un jeu de rallye très réaliste à travers 5 circuits éprouvants. 1 à 2 joueurs. Excellente. Bonne Place. Pour plus de questions.

Le nectar du DOOM LIKE sur N64. De 1 à 4 joueurs. Compatible. Bonne version pour plus de sensations. Un must à posséder !

Le meilleur simulateur de jeu de gestion. 100% compatible avec votre ordinateur. Bonne version pour plus de sensations. Un must à posséder !

Le meilleur jeu de gestion. 100% compatible avec votre ordinateur. Bonne version pour plus de sensations. Un must à posséder !

## SATURN

OCCASION : **390 Frs**

**Prix des jeux  
d'occas.  
à partir de  
59 Frs**



Enfin la Saturn possède ce jeu d'aventure/Action

Un jeu d'aventure de haute qualité. Un challenge intéressant pour ceux qui aiment se pousser les uns les autres.

**GAGNEZ  
60 Frs  
de Bonus  
pour  
la revente  
de vos  
jeux.**

(voir conditions en magasin)

**Centre MANIA à PARIS au 100 rue de Boulogne**

**\*- Vous avez le défi en vous!**

**- Vous êtes ambitieux!**

**- Vous rêvez de créer votre propre entreprise  
tout en restant indépendant!**

**Alors, nous pouvons faire ensemble des projets.**

**Rejoignez le groupe SCORE MANIA**

**en téléphonant au 01.46.66.25.50**



# Side By Side

## SPECIAL

*On avait eu droit à Need For Speed 2, Porsche Challenge et Test Drive 4 pour nous faire rêver de belles caisses. Voilà que les Japonais s'y mettent à leur tour, mais seulement avec des voitures japonaises de fière allure. Au moins, elles sont plus accessibles...*

**M**arre des Chevrolet, des Porsche ou des Ferrari ? Allez voir du côté des bolides de Side By Side Special. Entre la Toyota Supra, la Savanna RX7 et la Honda NSX, vous aurez de quoi vous rincer l'œil. Certes, ils coûtent moins cher qu'une Cobra, mais ces coupés ont tout de même une classe d'enfer. Vous pourrez aussi conduire des voitures moins prestigieuses, comme la Honda Civic (plutôt petite), la Toyota Trueno (plutôt laide) ou la Subaru Legacy Touring (plutôt familiale). Chaque véhicule a des spécificités très prononcées. Et en fonction du tracé et de l'environnement de la course, le choix de la voiture est primordial. Au début, vous vous essayez aux dix courses disponibles. Elles portent en général le nom d'une saison ou

d'un mois de l'année. Très zen... La première course ressemble beaucoup à celles des Ridge Racer, mais les autres contiennent des passages de rallye, avec dérapages et crashes de voitures à la clé. A part l'asphalte, vos pneus goûteront aussi à la neige, à la boue, aux fleurs de cerisier et aux routes de montagne, de nuit comme de jour. Conduire dans la gadoue au volant d'une Toyota Celica, c'est un peu farfelu et salissant, mais quel bonheur de dérapager dans la bouillasse ! L'animation est rapide, et les voitures répondent parfaitement. Malheureusement, les bugs d'affichage gâchent un peu le plaisir. Parfois, on a l'impression que l'image saute et saccade, mais cela reste très court. Ensuite, dans certains circuits, on voit nettement les défauts du

Mapping de la route. Et comme, il n'y a pas de mode 2 joueurs, ce titre bien accrocheur rate de peu le Mega-Hit.



Dans les passages de rallye, vous devrez dérapager pour finir en bonne place.



Les autres concurrents ne se gêneront pas pour vous rentrer dedans et vous ralentir.

### AVIS OUI !

Malgré son nom de jeu de foot, Side By Side Special parvient à des sommets insoupçonnés. J'adore les coupés japonais, et, avec ce jeu, j'ai été servie. L'animation est très rapide, et, surtout, les dérapages exigent une finesse de conduite particulière, tout en conservant un aspect arcade. Le nombre de courses différentes est hallucinant, et, surtout, chacune est bien singulière et typée. Pour l'instant, Taito se fait la main, mais guettez bien son prochain jeu de caisses, il risque de faire très très mal.



Dans la neige, sans les pneus cloutés, c'est la galère, et les dérapages doivent être



### AVIS

Side  
rapid





La nuit n'empêchera pas les escapades sur les routes.

Les décors en montagne sont magnifiques. Mais les virages ressemblent trop souvent à des épingles à cheveux.

Dans cette course printanière, les fleurs cerisier tapissent route sans gêner conduite.

## AVIS OUI !

Side By Side... Tôle contre tôle... Etre le plus rapide... J'ai toujours été amateur de simulation automobile. Taito, célèbre pour ces nombreuses œuvres dans le genre, nous a parfois déçus. Mais, ici, la maniabilité est bonne, les graphismes colorés, l'animation semble sans faille, bref j'aime. Le challenge est épicé comme un chili con carne, les concurrents sans pitié, les courses endiablées. Courir sur les différents parcours à toutes les saisons de l'année est très distrayant. Voilà, un bon jeu comme on les aime...

SWITCH

## LES VUES

Contrairement à Ridge Racer, les trois vues de Side By Side Special sont jouables. La plus instinctive reste néanmoins la vue interne, derrière le pare-brise. Les données sur la course occupent beaucoup de place, mais elles sont affichées judicieusement afin de ne pas gêner la conduite.



Derrière pare-brise. Vous aurez droit au rétro et à une ribambelle de données sur la course.



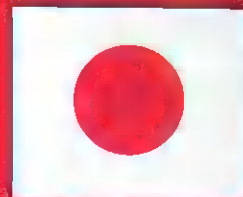
Derrière voiture. Vous admirerez vos dérapages de l'extérieur.



Au-dessus du véhicule. Vous aurez du recul. Néanmoins, cette vue est bizarre.



## TEST PLAYSTATION



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **TAITO**
- Editeur : **TAITO**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- COURSE DE VOITURES
- 1 JOUEUR
- Contrôle : **EXCELLENT**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **4**
- Continues : **INFINIS**
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

De belles scènes cinématiques avec des voitures qui défilent en musique.

89%

## GRAPHISMES

Des décors très variés, et chaque course a son cachet. Du beau boulot.

88%

## ANIMATION

Très rapide, mais quelques défauts d'affichage parasitent le jeu.

85%

## MUSIQUE

Du rock très japonais, avec des riffs bien bridés. Ça met tout de suite dans le stress.

90%

## BRUITAGES

Dérapages et crashes de voitures, tout ce qu'il y a de plus classique.

89%

## DUREE DE VIE

Un modèle. Dix courses disponibles dès le départ, et des véhicules très différents.

90%

## JOUABILITE

Pompée sur Ridge Racer, mais les dérapages sont bien plus fins.

90%

## INTERET

Voici un jeu de course speed, sympa et varié, qui loupe de peu le Méga-Hit, à cause de quelques bugs et de l'absence d'un mode 2 joueurs.

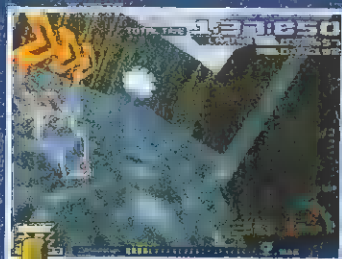
89%



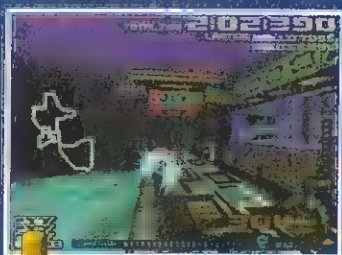
# TEST NINTENDO 64

## LES VUES

Les trois vues d'Aero Gauge sont jouables. Bien choisir sa vue est primordial, car le tracé de certains circuits n'est pas toujours terrestre. Les courses peuvent se dérouler très haut au-dessus du bitume.



Pour se donner le mal de mer, rien de tel que la vue interne.



La vue lointaine permet de bien anticiper les bifurcations.



La vue normale est idéale pour débiter.

On peut vraiment suivre sa route au-dessus du sol. On peut même gagner de la vitesse.



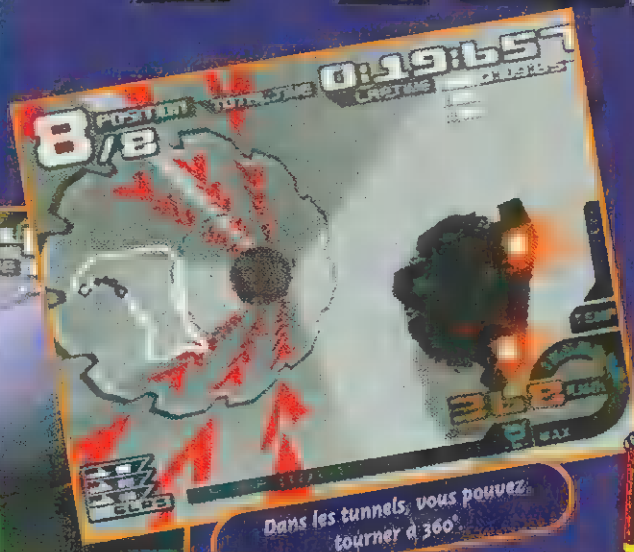
La Nintendo 64 se met à la course futuriste style WipeOut. Après Extreme G, voici Aero Gauge, un clone du très attendu F-Zero X.

**A**SCII nous a réservé une très bonne surprise avec Aero Gauge, une course futuriste à la sauce F-Zero. Avec six véhicules au choix (dont un pad Nintendo 64 !), et seulement quatre circuits au départ, Aero Gauge propose trois modes de courses différents : le mode Time Attack normal, le mode One-Match, qui permet de choisir sa course, et le mode Grand Prix qui vous oblige à terminer les courses dans une certaine position pour

pouvoir continuer. Les décors sont assez variés, depuis une balade sur l'eau aux néons de Hongkong, en passant par les tunnels aériens. Par contre, il n'y a pas d'armes, dommage. Le mode Normal (appelé "Limited") est assez lent. Mais, en choisissant les modes Limited Cut ou High Tension dans les options, la vitesse décoiffe. En contrepartie, les concurrents deviennent plus coriaces. Les circuits s'explorent aussi en hauteur, contrairement à

WipeOut ou Extreme G. On peut vraiment aller vers le haut ou vers le bas pour tout voir. Ce qui donne une certaine richesse aux courses. Dans l'ensemble, Aero Gauge est assez bien réalisé, mais pour une N64, il n'impressionne pas vraiment. Ensuite, on remarque que le brouillard est souvent présent et que le clipping se fait insistant. Si vous avez aimé Extreme G, et que vous n'en pouvez plus d'attendre F-Zero X, Aero Gauge vous satisfera.

# Aero



Dans les tunnels, vous pouvez tourner à 360°.

## AVIS OUI, MAIS...

Pour un jeu N64 conçu par un autre éditeur que Nintendo, Aero Gauge sort du lot. Il est vraiment rapide, surtout très fun, et j'avoue que piloter un pad m'a fait un drôle d'effet. Cela dit, heureusement qu'il sort avant F-Zero X, car sa réalisation n'aurait pas fait le poids, avec son clipping trop important. La difficulté est un peu élevée, mais on s'y fait. De plus, j'aurais préféré plus de courses et plus d'engins et surtout qu'il y ait des armes. Quoi qu'il en soit, il vous aidera à patienter en attendant F-Zero X, qui sera cent fois meilleur.



## AVIS

Aerog  
Air Ra





Finale à sa réputation,  
le N64 nous conduit en  
plein brouillard.



Non, vous ne rêvez pas, c'est bien un pad  
Nintendo 64 qui vous sert de véhicule.

En mode 2 joueurs, l'écran est splitté  
horizontalement.

# Aerogauge

## AVIS OUI, MAIS...

Aerogauge se présente comme un mélange entre Air Race et F-Zéro, un genre original donc et qu'on ne trouve pas encore sur Nintendo 64. Seulement, voilà... au vu des "prouesses" techniques du jeu, on se dit qu'il fera pitié quand F-Zéro va arriver. Franchement, je n'ai pas acheté une 64 bits pour me retrouver face à des jeux techniquement largement moins bien que ce qui tourne sur Saturn ou Playstation.

Ce qui ne veut pas dire que le jeu n'est pas intéressant, il est même sympa, mais on attend mieux.



PANDA



Pour atteindre une vitesse  
vertigineuse, activez le mode High  
Tension dans le menu des options.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **LOCOMOTIVE**
- Éditeur : **ASCII**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- COURSE FUTURISTE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : **EXCELLENT**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **3**
- Continues : **INFINIS**
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Les véhicules sont présentés un à un, plus quelques scènes du jeu en guise de démo.

85%

## GRAPHISMES

Décevants pour une N64, et certains décors psychédéliques font mal aux yeux.

85%

## ANIMATION

En mode High Tension, la vitesse est décoiffante. Beaucoup de clipping.

90%

## MUSIQUE

Répétitive et de mauvais goût, elle tape sur les nerfs. Berk !

50%

## BRUITAGES

Rien de spécial. Les chocs et les bruits d'accélération sont normaux.

85%

## DUREE DE VIE

Finissez les quatre courses du début, vous en aurez d'autres, mais ce n'est pas facile.

83%

## JOUABILITE

La prise en main est facile et rapide. Seul le dérapage est plus délicat.

90%

## INTERET

Malgré une réalisation à la hauteur, l'absence d'armes se fait sentir et les décors clip-pent dans le brouillard. Cela dit, Aero Gauge est très fun.

85%

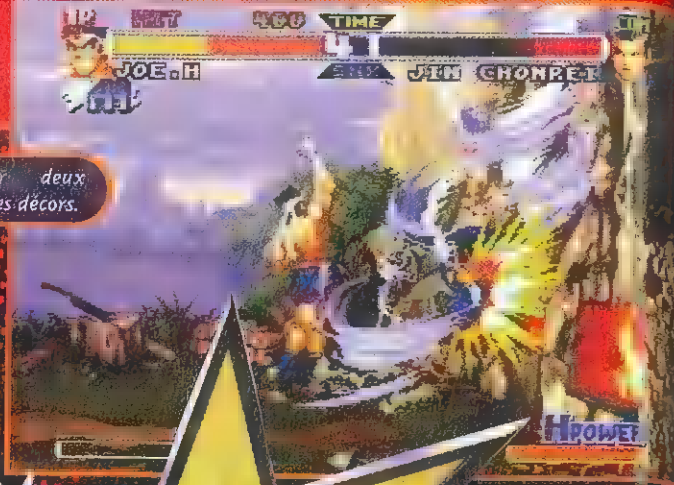


## TEST SATURN



On peut casser deux extrémités des décors.

La Furie de Fatal Fury...



Les conversions de titres Neo Geo sur Saturn continuent à un rythme soutenu. En attendant l'éventuelle Neo Geo 64, regardons ce que ce grand classique a dans le ventre.

**S**ous son titre à rallonges, Fatal Fury Real Bout Special cache la sixième mouture de ce jeu. Il vous faudra la cartouche SNK pour le faire fonctionner. Vous retrouverez un bon melting-pot de personnages ayant peuplé la série des Fatal Fury, certains que l'on n'avait pas revus depuis longtemps et d'autres qui sont devenus des légendes comme les frères Bogard ou Mai. Chaque combattant possède une pléthore de coups spéciaux et deux Furies. Les projections, les Combos... et toutes les techniques classiques d'un bon jeu de baston en 2D sont bien évidemment au rendez-vous.

On peut faire exploser les extrémités de certains décors pour éjecter son adversaire de l'aire de combat. L'animation est rapide et permet d'enchaîner un grand nombre de Combos, du moins si vous êtes assez habile. Les digitalisations vocales accompagnent les coups et les musiques soutiennent bien l'action. Comme vous le voyez, ce Real Bout Special ne brille pas par son originalité et ne se démarque pas des masses de l'épisode précédent. Mais c'est quand même un must !



Un coup classique mais toujours efficace.



Un coup très difficile à esquiver.

## AVIS OUI !

SNK est passé maître dans le domaine de la baston en 2D et seul Capcom est encore capable de rivaliser. Cet épisode de Fatal Fury recycle plusieurs éléments de ses prédécesseurs avec d'anciens persos remis au goût du jour... Comme d'habitude, c'est beau, ça bouge très vite, c'est maniable... Sans être "la" référence, ce jeu est très bon. Les amateurs seront ravis, les autres lui préféreront sans doute X-men vs Street Fighter.

PANDA



Version  
IMPORT

Dialogues

Textes

- Développeur : SNK
- Éditeur : SNK
- Prix : E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BASTON

### PRESENTATION

Avec les jeux SNK faut pas s'attendre à grand-chose.

### GRAPHISMES

Les graphismes en 2D sont superbes.

### ANIMATION

L'animation est fluide et rapide...

### MUSIQUE

Des thèmes qui sont devenus des classiques.

### BRUITAGES

Très bien échantillonnés.

### DUREE DE VIE

A deux, vous y jouerez des heures et des heures.

### JOUABILITE

La maniabilité est parfaite, comme d'habitude chez SNK.

### INTERET

FFBS est un grand classique que les amateurs sauront apprécier à sa juste valeur.

90%



NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....



C'est ça ! On connaît enfin tous les quénafas pour la Coupe du monde en 3D. Les jeux de foot se sautent, donc, et ne se rassemblent pas toujours. Cette fois-ci, c'est Taito qui s'y colle.

**S**uper Football Champ est un jeu de foot en 3D, dont la caméra effectue elle-même les zooms et les changements d'angle. L'animation est belle, mais trop lente, ce qui rend la maniabilité du jeu très aléatoire. Dignes de équipes italiennes les plus caricaturales, les joueurs peuvent pratiquer l'antieu. D'ailleurs, la console ne s'en prive pas. Un tel manque d'esprit

sportif est très désagréable... Évidemment, l'arbitre est du genre laxiste, si bien qu'on peut carrément projeter au sol l'adversaire ou le taclel méchamment. Les joueurs peuvent shooter, centrer, faire des passes, des têtes... Bref, tout ce qu'il y a de plus normal. Les joueurs peuvent aussi faire des unes deux. Ou encore lancer un attaquant en envoyant le ballon dans un espace vide, ce qui

permet de passer une ligne de défense et de se retrouver devant le gardien, sans avoir eu besoin de dribbler. Les menus d'options sont assez clairs et très complets. On peut jouer jusqu'à quatre simultanément, ce qui est tout de suite plus sympa.



Honte au Panda ! Il est mené 2-0 par les Belges.

# SUPER FOOTBALL CHAMP

Le gardien a effectué un mauvais plongeon.

## AVIS NON !

Dans un jeu de foot, l'animation est un élément primordial, et là c'est clair, elle est beaucoup trop lente. Une tortue sur le dos va plus vite que les joueurs, même quand ils courent !

L'autre problème, c'est que ce jeu est vieux, je l'avais déjà testé en 96... A l'époque, il était plutôt sympa, mais les quelques innovations qu'il apportait sont passées de mode ou sont devenues classiques. Dans notre monde des jeux vidéo, le temps passe très très vite. Bref, évitez ce jeu qui a mal vieilli.



PANDA



Le penalty est toujours une épreuve difficile.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues
- Textes

- Développeur : TAITO
- Editeur : MINDSCAPE
- Prix : E
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- FOOTBALL

### PRÉSENTATION

Une intro en images de synthèse assez sympa.

### GRAPHISMES

La 3D n'est pas très fine, c'est même moche.

### ANIMATION

Beaucoup trop lente !

### MUSIQUE

Dans la grande tradition des jeux de foot... Bof, bof.

### BRUITAGES

Très moyens.

### DURÉE DE VIE

Le jeu est amusant à deux.

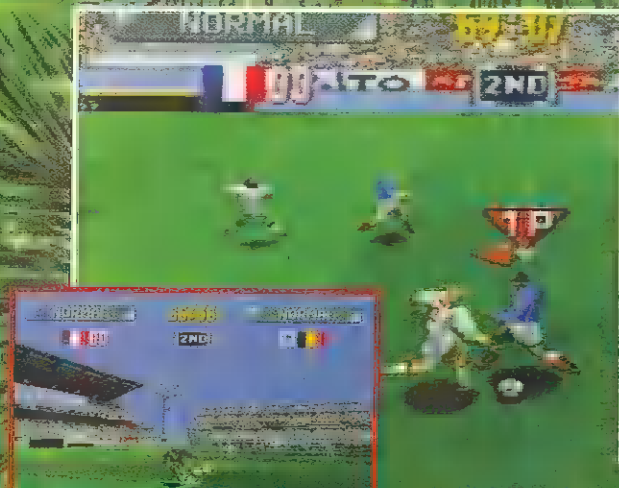
### JOUABILITÉ

La lenteur de l'animation nuit à la jouabilité, et c'est dommage.

### INTERET

Ce jeu a mal vieilli. À éviter, quand on voit l'avalanche de titres de foot qui sortent...

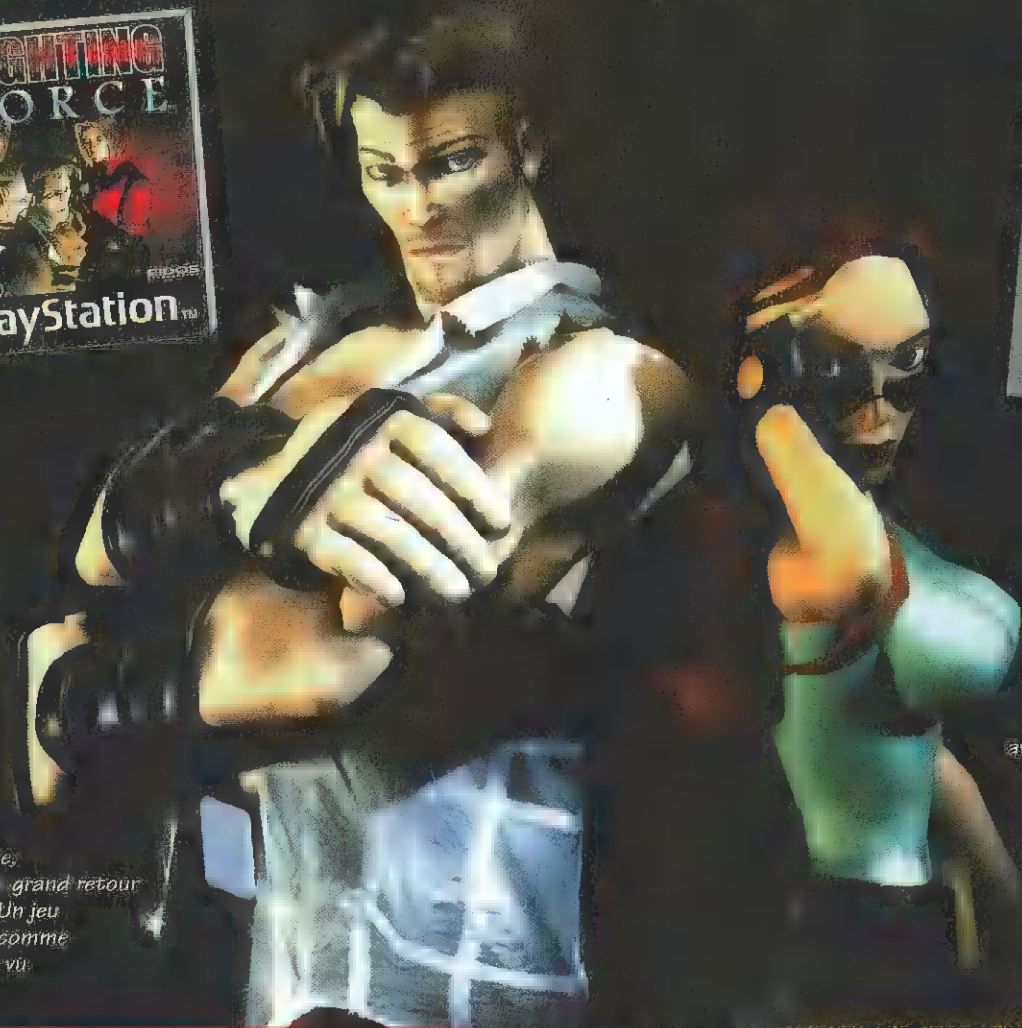
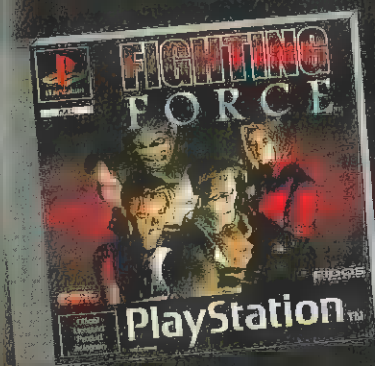
75%





# 1 an (11 n<sup>os</sup>) + 1 jeu au choix

**= 399<sup>F</sup> seulement au lieu de ~~732<sup>F</sup>~~**



Avec Fighting Force, prépare-toi pour un grand retour du beat them up. Un jeu de combat en 3D comme tu n'en as jamais vu.

Retrouve la plus grande star  
s jeux vidéo pour de nouvelles  
aventures. Lara part à la recherche  
de la Dague de Xiang, et devra  
affronter la mafia italienne  
et chinoise.

# OUR FIGHTING FORCE

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à  
Consoles + libre réponse n° 88 42 75 75742 PARIS CEDEX 15

☒ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **399 F** au lieu de ~~732 F~~ soit **333 F d'économie**. Je recevrai le jeu **Fighting Force** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

[illegible][illegible]

Adresse : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 1 0 1 1 1 2 1 3 1 4 1 5 1 6 1 7 1 8 1 9 2 0 2 1 2 2 2 3 2 4 2 5 2 6 2 7 2 8 2 9 3 0 3 1 3 2 3 3 3 4 3 5 3 6 3 7 3 8 3 9 4 0 4 1 4 2 4 3 4 4 4 5 4 6 4 7 4 8 4 9 5 0 5 1 5 2 5 3 5 4 5 5 5 6 5 7 5 8 5 9 6 0 6 1 6 2 6 3 6 4 6 5 6 6 6 7 6 8 6 9 7 0 7 1 7 2 7 3 7 4 7 5 7 6 7 7 7 8 7 9 8 0 8 1 8 2 8 3 8 4 8 5 8 6 8 7 8 8 8 9 9 0 9 1 9 2 9 3 9 4 9 5 9 6 9 7 9 8 9 9

Code postal :     Ville :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

\_\_\_\_\_

Date d'échéance :     Signature obligatoire :

## OFFRE TOMB RAIDER II

**Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :**  
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

☒ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **399 F** au lieu de ~~732 F~~ soit **333 F d'économie**. Je recevrai le jeu **Tomb Raider II** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

[illegible][illegible]

Adresse : .....

Code postal :  Ville :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'échéance :     Signature obligatoire :

C+73A

1. 1. The first part of the paper is devoted to a review of the literature on the effects of the 1997 Asian financial crisis on the Asian economies.



# SHINING FORCE 3



## PETIT CONSEIL

Un bon conseil pour les combats : prévoyez une potion de soin minimum par personnage au cas où les prêtres de votre groupe se feraient descendre ou ne seraient pas à portée pour intervenir.



De temps en temps, on peut contraindre

Un boss bien bourrin, mais pas si dur à battre



Après *Shining the Holy Ark*, issu du 1<sup>er</sup> saga des "Shining" qui a fait les belles heures de la Megadrive, voici enfin *Shining Force 3* ! Préparez-vous à être scotché au pad, car, inutile de faire durer le suspense, le jeu est grandiose !

**S**hining Force 3 est un wargame-RPG que ceux qui possèdent une Megadrive doivent bien connaître. Pour les autres, pensez à *Mystaria* ou *Vandal Heart*, et vous aurez une bonne idée du genre de ce jeu. Il y a une alternance de phases RPG dans les villages et de phases wargame. Mais contrairement aux anciens épisodes, la partie RPG n'est pas bâclée et vous devrez résoudre nombre d'énigmes. Certaines étant même assez vicieuses. Vous devrez acheter des potions et des armes, mais aussi ressusciter vos compagnons malchanceux. Tout au long du chemin, vous ferez des rencontres de nombreux personnages viendront rejoindre à votre groupe. Ce qui frappe tout de suite dans cette aventure, c'est

la qualité de l'univers entièrement modélisé en 3D. Il y a trois zooms différents, et n'importe quel angle de l'écran de jeu peut effectuer une rotation. Le tout sans bug d'affichage... Bref, c'est hyper impressionnant. Ce jeu regorge de bonnes idées tout d'abord, l'équilibre le plus cher n'est pas toujours le meilleur, vos perso changent de classes et il y a parfois dans une bataille l'entrée d'un passage débouchant sur un autre donjon. Il se peut ainsi que vous soyez contraint de lutter parallèlement sur deux fronts différents. Les combats sont rapides et bien faits (en 1D eux aussi). Les magies en impressionneront sûrement plus d'un. Vous aurez du reste reconnu au passage les icônes de *Shining the Holy Ark*, les deux jeux faisant partie du même saga.

Certaines magies sont très impressionnantes.



Une nouvelle recrue va rejoindre votre groupe.



アスヒニア騎士の誇りを全うするため、皆様のお仲間に加えていきます。



## AVIS OUI !

Jamais 3D n'a été si fine sur un jeu de ce genre ! La réalisation technique est à tomber par terre. On trouve tout ce qu'il faut pour faire un bon jeu : un monde heroïc-fantasy très sympa avec toutes sortes de créatures, quelques énigmes corsées,

des batailles sanglantes. En plus, l'ergonomie est très bien pensée et le système d'icônes idéal pour se retrouver. Bref un grand titre auquel il faut absolument jouer, sauf si le japonais vous rebute, ce qui serait dommage...

**PANDA**

Les icônes sont assez parlantes.

Ce n'est pas le bal des vampires, mais les zombies sont de sortie.

Les icônes sont assez parlantes.

Les centaures sont d'excellents guerriers.

## AVIS OUI !

Enfin, il est arrivé ! Depuis Shining the Holy Ark, on n'avait pas grand-chose à se mettre sous la dent en matière de RPG sur Saturn. L'attente a été bien récompensée. Graphiquement, Shining

Force 3 tue. Et surtout, tous les menus sont sous forme d'icônes, ce qui facilite la compréhension des commandes. Même si, au niveau du principe de jeu, il s'éloigne de ses prédécesseurs, on se laisse facilement emporter par la magie des héros. Mais attention ! les développeurs nous ont concocté un début très difficile et bien tordu.

**GIA**



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **SEGA**
- Editeur : **SEGA**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- **WARGAME-RPG**
- **1 JOUEUR**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **=**
- Continues : **=**
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Une très bonne intro en images de synthèse, et qui décoiffe !

93%

## GRAPHISMES

Une 3D irréprochable, des graphismes superbes... Bref, le must.

95%

## ANIMATION

Ce n'est pas un critère déterminant, mais elle est rapide lors des rotations 3D.

85%

## MUSIQUE

Très agréable.

89%

## BRUITAGES

Une bonne ambiance sonore, avec quelques digits vocales sympas.

87%

## DUREE DE VIE

Vous allez prendre du bon temps !

93%

## JOUABILITE

Le système d'icônes est vraiment très sympa et agréable.

90%

## INTERET

Shining Force 3 s'impose comme "le" wargame-RPG de la Saturn avec une réalisation à tomber par terre et une ambiance excellente.

92%



TEST PLAYSTATION

# Other Life Azure Dreams



Konami s'attaque en force au marché du RPG 32 bits. En attendant la suite de Genso Suikoden, Twin Bee RPG et Vandalhearts 2, Other Life Azure Dreams vous fera passer de bons moments !

**O**ther Life Azure Dreams fait partie d'un genre particulier, les RPG-Donjons. Vous resterez la plupart du temps dans d'immenses donjons remplis de monstres, pièges et trésors. Vous jouez le rôle d'un jeune habitant d'une ville spéciale : Monsbier. Celle-ci est construite à côté d'une énorme tour magique, remplie de démons et autres créatures maléfiques. Votre père, chasseur de trésors de renom, a disparu dans la tour dont on suppose qu'il a atteint le dernier étage. Après avoir fêté ses 15 ans, notre héros décide à son tour d'explorer la mystérieuse tour. La particularité du jeu tient aux rapports que vous allez

devoir entretenir avec les créatures du donjon. Grâce à un collier magique, vous allez pouvoir en faire des compagnons d'aventure ! Les déplacements s'effectuent en temps réel, mais dès qu'un adversaire arrivera dans votre zone, vous passerez en mode Tour par tour, dans lequel vos démons familiers combattront à vos côtés. Vous pourrez aussi utiliser les objets magiques que vous possédez. Mais attention, visez bien afin de ne pas toucher vos alliés ! Le jeu est entièrement en 3D et permet la rotation et le zoom du décor à 360°. Le système de sauvegarde est quant à lui très spécial, puisque votre dernière sauvegarde est automatiquement effacée si vous ne sauvez pas. Il y a donc deux cartes mémoire afin de ne pas tout recommencer à zéro.



Plus vous progressez, plus vous vous entourez de démons familiers !



Votre but premier est de monter les niveaux de plus en plus rapidement.



Utilisez votre plan et le changement de vue en 3D pour éviter certaines attaques et trouver des objets disséminés ici.

## AVIS OUI !

C'est indéniablement un RPG très spécial que nous livre ici Konami. Digne descendant des vieux titres Super Famicom de Chunsoft et d'Enix, tels que Torenko no Daiboken ou Furai no Siren, Other Life Azure Dreams est un titre résolument tourné vers l'action et le combat. Le background du jeu est très original, et la réalisation n'est pas en reste. Passionnant, il rebuttera néanmoins les joueurs qui ont l'habitude de sauvegarder à tout bout de champ...



OLAD est le premier jeu sur Playstation à proposer une rotation 3D à 360 degrés d'un décor donné (sur Saturn, on a le fabuleux Grandia) !

Certains démons bien fourbes vous attaquent par derrière, heureusement votre fidèle Kyurn est là pour vous protéger !



Version :  
IMPORT  
Dialogues :  
JAPONAIS  
Textes :  
JAPONAIS

● Développeur : KONAMI  
● Éditeur : KONAMI  
● Prix : E  
● 1 JOUEUR  
● RPG-DONJONS

### PRESENTATION

Deux introductions de bonne facture...

### GRAPHISMES

Originaux, mais le manque de mémoire vidéo se fait sentir...

### ANIMATION

Le jeu est constamment fluide. Du bon boulot.

### MUSIQUE

Elle contribue pour beaucoup à l'atmosphère du jeu.

### BRUITAGES

Variés et réussis. De bonnes digts vocales.

### DUREE DE VIE

La difficulté garantit de longues nuits blanches.

### JOUABILITE

Pas de problème majeur.

### INTERET

Konami fait ses débuts dans le RPG-Donjons et c'est plutôt réussi. On en redemande...

92%



# Neorude 2

## AVIS OUI !

Neorude fait partie de mes séries préférées sur Playstation. J'avais déjà craqué pour le premier volet, et je ne pouvais que tomber sous le charme du second. Non, le jeu n'a pas vraiment changé, mais quelle importance puisqu'il est toujours aussi bon ? La 3D est vraiment très bien conçue. En fait, le seul truc qui pourrait rebuter, c'est le maniement à la souris. Il faut avouer qu'il est très spécial, mais assez bien pensé. De plus, les bonnes idées fourmillent dans ce RPG très sympa. C'est dommage qu'il soit aussi difficile de se le procurer...



GIA

Le premier Neorude s'était fait remarquer par sa rareté. Ce superbe RPG revient quelques mois seulement après la première mouture, avec quelques petites améliorations.

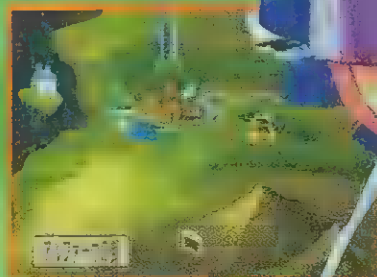
**T**il, Aria et Rufrain reviennent dans Neorude 2. Le principe de ce RPG magnifique est assez spécial. Pour ceux qui n'auraient pas vu passer le premier épisode, pour cause de distribution au compte-gouttes, résumons : Neorude se joue avec une souris, qui se balade sur l'écran. Il suffit de cliquer sur un endroit pour que les persos s'y dirigent pour fouiller, parler ou ouvrir une porte. Selon ce principe, tout le jeu est en 3D, avec des changements de caméra qui dépendent de la position des persos. Ces positions de caméra ont été nettement améliorées dans ce deuxième épisode. Il n'y a plus

de coupes entre les plans, mais des changements d'angles de vue. La 3D est toujours aussi belle et fluide, et les graphismes ont gardé un côté lumineux et clair. Chaque perso a ses propres caractéristiques. Til, le brun, est fort, brutal et bête. Aria, la fille, est la magicienne et le cerveau du groupe. Quant à Rufrain, le blond, il a plutôt des compétences de voleur. Chacun a un comportement vraiment différent. Attention, mal choisir le perso peut donner des points d'expérience négatifs...

Les combats déroutent un peu au début, avec tous les angles de vue, car ils se jouent en temps réel et avec la souris.

Chaque perso a quelques actions : attaquer, se protéger, utiliser un item ou une magie, et lancer une attaque spéciale. Enfin, les phases de visite ont été enrichies, avec

plusieurs villages et une carte à explorer. Bref, Neorude est toujours aussi captivant. Certes, les différences avec le premier épisode sont minimales, mais notez quand même la courte durée qui sépare les deux volets. Les musiques sont magnifiques, et le tout signé par le développeur de Thunder Force. On ne peut être que ravi d'une telle réussite.



Pour vous déplacer entre sites, promenez-vous sur la carte.

Til, Aria et Rufrain : les trois héros n'ont pas changé d'un poil.

On voit les monstres, et on peut les éviter !

Les visites dans les villages sont une chose nouvelle dans cet épisode.



Version :  
IMPORT  
Dialogues :  
JAPONAIS  
Textes :  
JAPONAIS

Développeur :  
TECHNOSOFT  
Editeur :  
TECHNOSOFT  
Prix : E  
1 JOUEUR  
RPG

### PRESENTATION

Une jolie intro avec des scènes extraites du jeu.

85%

### GRAPHISMES

La 3D est nickel, et les décors très beaux.

90%

### ANIMATION

Sans ralentissement. Changements d'angle de vue fluides.

90%

### MUSIQUE

Musiques sublimes. Les meilleures dans le genre.

94%

### BRUITAGES

Bien faits, assez discrets, mais "saignants" dans les combats.

90%

### DUREE DE

Le jeu est assez facile. En sortir demande beaucoup de volonté.

85%

### JOUABILITE

Le rêve avec une souris. Avec le pad, il faut s'adapter.

85%

### INTERET

Un RPG "clac'n'play" exceptionnel dont l'intérêt reste intact. Maniement un peu ardu.

90%





On vous en parlait depuis des mois, et il est enfin là : Gran Turismo, le beau, le magnifique ! Si vous aimez les jeux de course, vous allez être gâté, c'est du tout bon.

# GRAN TURISMO

## THE REAL DRIVING SIMULATOR

### BUMP'N JUMP

Lorsqu'on négocie un tournant en dérapage, et que celui-ci devient incontrôlé, on peut s'appuyer sur une autre voiture pour modifier sa trajectoire. En plus, ça ne raye même pas la peinture !



Il ne faut pas hésiter à "rebondir" sur les caisses adverses pour modifier sa trajectoire.

**G**ran Turismo vous impressionnera dès début avec sa scène cinématique d'introduction. Mais une fois que vous aurez terminé une course, et que vous regarderez le Replay, là ce sera le choc de votre vie, tant la qualité graphique est impressionnante. Le jeu est divisé en plusieurs modes : Versus où l'on peut affronter un pote et Time Attack où l'on tente de battre ses records. Puis vient le mode Arcade, où vous accédez aux courses aux voitures. Vous pouvez régler la difficulté. Jusqu'ici, le jeu est assez complet et on pourrait

presque s'arrêter là, mais non ! Il y a aussi un mode Simulation très poussé. Vous enlèverez l'usure des pneus et les dégâts dans le menu d'Options si vous le désirez. Vous avez un million de yens (cinquante mille francs) en poche, il va falloir acheter une voiture d'occase, puis vous inscrire à quelques petites courses, histoire de ramasser de la menue monnaie pour customiser votre voiture. Puis il sera temps de passer votre permis pour vous inscrire au premier Championnat, réservé aux conducteurs du dimanche. De même, à chaque fois que vous changerez de catégorie,

vous devrez répéter cette opération. L'éventail de voitures proposées est très impressionnant. Il est possible d'effectuer un grand nombre de réglages : pneus, rapports... mais aussi de "trafiquer" votre bol de en rajoutant des options tel qu'un Tilt ! Il y a quatre courses de base, plus une très courte. Elles sont très variées, tant sur le plan graphique que sur celui de la conduite. Par exemple, pour la course en ville, qui est assez sinieuse avec des passages très serrés, prendre un bolide ne sert à rien, mieux vaut privilégier la tenue de route et la maniabilité. On rentre très facilement dans le jeu, la conduite vient assez naturellement, même s'il faut un certain temps pour en maîtriser toutes les finesses. Notez qu'on peut y jouer avec le pad analogique et vibreur.

### AVIS OUI !

La claque que m'a mis ce jeu lorsque j'ai admiré le mode Replay est gravissime ! C'est tellement beau qu'on croirait presque qu'il s'agit d'une scène cinématique. La maniabilité est aussi

bonne que celle d'un Ridge Racer, et l'animation ne souffre presque d'aucun clipping. Vous l'avez compris, c'est ce qui se fait de mieux dans le genre. Les courses sont variées, le mode Simulation est très long... C'est le jeu qu'il faut posséder quand on aime le genre.



PANDA



3rd

Avant de vous lancer dans le Championnat, entraînez-vous en mode Arcade.

## AVIS GRAN I

Le meilleur jeu de course sur Playstation ! C'est peu dire à propos de cet excellent Gran Turismo. Je m'attendais au jeu incontournable ■ ultime, mais je n'étais pas préparée à une telle réussite. La Playstation crache ses tripes : animation époustouflante et voitures aux formes sensuelles, sans trace de polygones. Le mode Arcade est parfait pour découvrir ■ jeu, ■ le mode Simulation innove grâce à une durée de vie très bien conçue. La véritable relève de Ridge Racer est là, et désormais, plus aucun jeu de course n'aura ■ même goût...



GIA

## LE PERMIS SANS POINTS

Eh oui, il va falloir passer son permis. Pour la première catégorie, c'est assez simple. Il suffit de négocier un tournant sans aller brouter l'herbe ni dire bonjour au mur, le tout dans un temps imparti, bien sûr.

## License B-5

Test Result

You failed

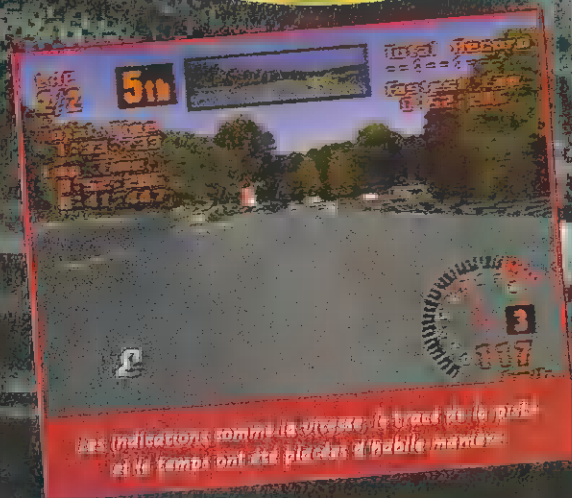
Press Any Button

Ce n'est pas si facile...

Le rétroviseur est utile pour empêcher les adversaires de vous dépasser.



Les virages ne constituent pas les meilleurs endroits pour tenter un dépassement.



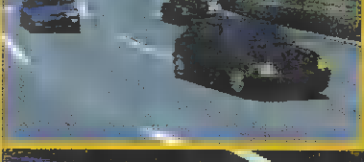
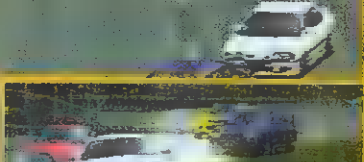
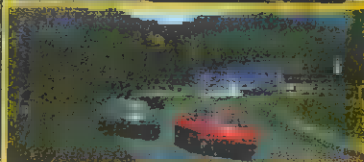
Les indications comme la vitesse, le tour de la piste et le temps ont été placées d'habile manière.

La technique du dérapage est très importante.



## REPLAY

Le Replay est d'une qualité étonnante, les voitures sont modélisées dans une 3D à la fois fine et rapide, on se croirait devant une scène cinématique. Rien que pour ça, Gran Turismo vaut le détour.



# GRAN TURISMO

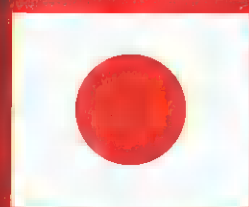
THE REAL DRIVING SIMULATOR



Cette voiture possède une mauvaise accélération mais une bonne vitesse de pointe.



Les véhicules sont très détaillés.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **-**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **SONY**
- Editeur : **SONY**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Continues : **-**
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Le dessin animé en images de synthèse est impressionnant.

93%

## GRAPHISMES

Les décors sont beaux, et les voitures aussi, ce qui est rare.

95%

## ANIMATION

Fluide et très rapide : impeccable.

89%

## MUSIQUE

Assez banale.

85%

## BRUITAGES

Plutôt réussis.

87%

## DUREE DE VIE

Le mode Championnat vous tiendra en haleine très longtemps.

97%

## JOUABILITE

C'est nickel-chrome, la prise en main est très rapide.

95%

## INTERET

Gran Turismo tient ses promesses, c'est un excellent jeu de voitures que vous ne lâcherez pas de sitôt. Bref, c'est "le" jeu de course du moment.

94%



VIDÉOCAZ GAMES  
ACHÈTE, VEND ET ÉCHANGE  
TOUS JEUX VIDÉO,



VIDÉOCAZ GAMES  
DES PRIX, DES SERVICES,  
DES CONSEILS ...



# VIDÉOCAZ GAMES LE MEILLEUR AMI DU JOUEUR

**SUPER  
PRIX**

VIDÉOCAZ GAMES  
VOUS OFFRE POUR 800F  
D'ACHAT UN TÉLÉPHONE  
PORTABLE\*

## ST NAZAIRE

47, av. de la République  
Tél. : 02 40 22 70 70

## REDON

14, rue Notre Dame  
Tél. : 02 99 71 23 36

## LA ROCHE/YON

9, rue des Halles  
Tél. : 02 99 71 23 36

## MORLAIX

6, rue Haute  
Tél. : 02 98 62 66 59

## CHATEAUBRIAND

5, rue Aristide Briand  
Tél. : 02 40 81 82 21

## PROCHAIN AIX EN PROVENCE

1, rue des Etoiles  
(Jas de Bouffan)  
Tél. : 02 99 71 23 36

## PONTIVY

9 rue du tribunal  
Tél. : 02 97 25 52 72

## PROCHAIN SENLIS

rue du Chatel  
Tél. : 02 99 71 23 36



100% BOARDERS 2



TOMES RAIDEN 2



GOLDEN EYE



FIFA 98



DINO TROUSSE



FINAL FANTASY VII



LES JOUEURS D'ABORD : LE FUN EN PLUS ...

OUVERTURE  
PROCHAINE  
A CAEN

## PARIS

76, Bd batignolles 75017  
Tél. : 01 42 93 02 93

VPC TOP PRIX  
01 42 93 02 93

VOUS AVEZ UN PROJET ?  
CONTACTEZ NOUS, NOUS POUVONS VOUS AIDER.

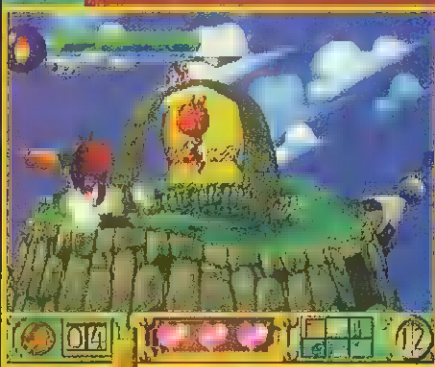


- \* Un téléphone portable d'une valeur de 1300F hors abonnement
- Les frais de mise en service
- Les 2 premiers mois d'abonnement
- Forfait 30 au 1er



## BOBOSS

Les boss sont très méchants, ils ne pensent qu'à vous pourrir la vie. N'hésitez pas à leur rentrer dans le lard. Mais il faudra trouver leur point faible, sinon vous allez vous faire massacrer.



Pas de pile, dans le dos !



Voilà son point faible !



Faut détruire les gemmes de couleur autour de sa tête

# KAZE NO KLONEA DOOR TO PHANTOMIL

*Kaze no Klonea, Door to Phantomil est un jeu de plates-formes signé Namco. Cet éditeur n'est pas spécialement réputé pour ce genre de titre, mais il semblerait qu'il soit doué pour tout.*

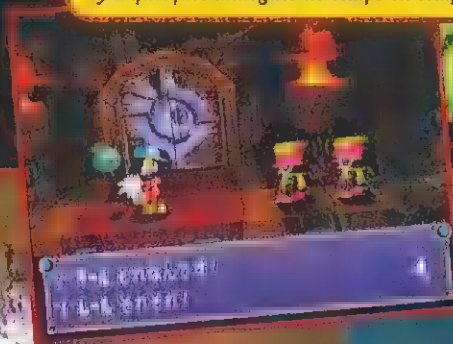
**D**ans la famille des Pandemonium, ce jeu fait partie de la nouvelle vague des plates-formes en fausse 3D. Mais le style graphique de Klonea est beaucoup plus mignon, il n'y a qu'à voir le héros, un genre de chat, et les décors qui, en plus d'être beaux, le sont très colorés, sont, comme disent les japonais, "kawaii". Il y a plein de petites choses à découvrir. En effet, le héros peut attraper les ennemis, puis ensuite les lancer, ou sauter et rebondir sur eux pour atteindre des plates-formes auparavant inaccessibles. Votre bestiole possède deux petites ailes et s'en sert pour planer un court instant afin de se "poser" sur des plates-formes en mouvement. On ne demande de l'adresse, il faut aussi trouver des clés, ouvrir des baies.

Bref, il y a de quoi faire et se creuser la tête, car plus on avance dans le jeu, plus il faudra être précis. Il y a quelques boss qui viendront vous embêter. Heureusement, chacun possède un point faible, parfois difficile à trouver. On peut sauvegarder assez souvent, et les niveaux sont divisés en secteurs, ce qui évite d'avoir à se retaper trop souvent les mêmes endroits. Les niveaux sont variés et chacun apporte sa petite trouvaille. Certains monstres possèdent un bouclier ou une armure qui les rendent plus difficiles à éliminer... Il n'y a alors pas de honte à les attaquer dans le dos !



Une vue aérienne.

Il y a quelques dialogues de temps en temps.



Ce jeu a des airs de Mickey par moments.

## AVIS OUI !

J'avoue n'avoir pas accroché à Pandemonium, alors que d'ordinaire, j'apprécie les plates-formes. Ce titre m'a séduit, tant par sa maniabilité qui est excellente que par son ambiance mar-  
rante, aux graphismes enfantins. C'est beau, c'est

fluide, les mélodies sont agréables... Bref, ce jeu est très

bon. Seule sa durée de vie un peu courte décevra. Les amateurs du genre seront

comblés, les autres apprécieront ce jeu qui ne manque pas de charmes !







- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **NAMCO**
- Éditeur : **NAMCO**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **FAIBLE**
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Une très belle intro en images de synthèse.

94%

## GRAPHISMES

Pandemonium est moche comparé à ce jeu...

95%

## ANIMATION

Fluide, juste un poil lente.

88%

## MUSIQUE

Des mélodies variées et assez rigolotes.

86%

## BRUITAGES

Sympas.

84%

## DUREE DE VIE

Le jeu n'est pas super long, mais la difficulté est bien progressive.

90%

## JOUABILITE

La maniabilité est impeccable.

90%

## INTERET

Un excellent jeu de plates-formes, et Dieu sait qu'ils ne sont pas légion sur Playstation. Dommage qu'il soit un peu trop court.

92%

## AVIS OUI !

Door to Phantomile est un bon petit jeu de plates-formes. L'intro est magnifique, les musiques enjouées, et de nombreux petits détails nous plongent dans une atmosphère insouciant et colorée. La réalisation technique du soft est des meilleures, et quelques idées originales nous forcent à vouloir pousser le jeu toujours plus loin. La maniabilité n'est pas en reste, et le scénario mouvementé ajoute du charme à ce conte de fées vidéoludique. Mais dommage qu'il soit si court !

SWITCH

Ce boss est galère, il faut viser le poisson.

Les effets de transparence sont superbes.

Dans ce genre de jeu, il ne faut pas s'énerver mais avancer tranquillement.

Et maintenant, que faut-il faire ?



# BUBBLE SYMPHONY

**Bubble Bobble avait déjà fait des ravages à l'ère pré-AHL. Depuis, personne n'a oublié les petits dragons de Taito, et c'est avec grand plaisir qu'on les retrouve sur Saturn.**

**B**ubble Bobble revient en force. Malgré leur présence dans Puzzle Bobble (Bust-a-Move 2), pour lequel ils s'étaient spécialisés dans le lancer de bulles, les petits dragons commencent à nous manquer. Bubble Symphony fait un retour aux sources, en reprenant le principe indémodable qui avait fait le succès du jeu. Dans chaque tableau, il faut souffler des bulles sur les ennemis pour les emprisonner. Ensuite, il suffit de les éclater afin d'envoyer les monstres dans le décor. C'est tout. Les tableaux deviennent vite surpeuplés de bulles et de monstres qui s'y baladent. À travers des décors et des tableaux enjolivés, il est désormais possible de choisir son chemin. Ainsi, chaque partie peut être différente des précédentes. Les boss arrivent dans un ordre

différent, et cette richesse donne à Bubble Symphony une durée de vie indécente. Pour tuer les boss, en général, il faudra maîtriser d'autres techniques que souffler des bulles, comme éclater des arcs-en-ciel, créer des tourbillons, libérer des trombes d'eau, en fonction des bonus que vous ramassez. L'ultime technique consiste à sauter sur les bulles afin d'aller plus haut, et sans les faire éclater. Enfin, sachez que chaque perso a ses caractéristiques. Par exemple, certains sont plus rapides alors que d'autres ont une cadence de tir plus élevée... Bref, Bubble Symphony remet au goût du jour un vieux hit qui mérite largement sa popularité. Et elle n'est pas prête de s'envoler !



Ce boss rappelle Space Invaders, avec ses petits aliens dans ses jupes.



Les tableaux sont surprenants, comme ce Bubble arboré fièrement.



## AVIS OUI !

Quelle fraîcheur ! J'avais adoré Bubble Bobble à l'époque, et c'est une joie de retrouver nos petites bestioles bulleuses aux trognes mimis. Le principe est toujours aussi fun, et les nouveautés distillées avec couleurs et gaieté ont enrichi ce jeu de façon exquise. Même si, techniquement, il reste basique, on ne peut que craquer. Il faudrait un cœur de pierre pour rester de glace. Moi, j'ai adoré ce jeu tout mignon. Pas de 3D, ni de paillettes 32 bits, juste un charme presque désuet, mais irrésistible.

GIA



TESTÉ  
IMPORT  
DÉVELOPPEUR  
JAPONAIS  
TESTÉ  
JAPONAIS

● Développeur : VING  
● Éditeur : TAITO  
● Prix : €  
● 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
● BUBBLE BOBBLE

### PRÉSENTATION

De simples écrans, sans dessins animés.

### GRAPHISMES

Tout nouveaux, tout mignons. Des tableaux variés et colorés.

### ANIMATION

Au top, mais ce n'est pas bien dur pour un jeu de ce genre...

### MUSIQUE

Les mélodies accrochent tout de suite.

### BRUITAGES

Adorables quand ils sortent des trognes des petits dragons.

### DURÉE DE VIE

Un nombre de tableaux hallucinant. A deux, il est hilarant.

### JOUABILITÉ

Deux boutons et quelques techniques à apprendre. Simplissime.

### INTERET

Même si le principe n'a pas changé, ce Bubble Bobble accroche toujours autant.

89%

Il faut emprisonner les boss dans des bulles puis les éclater.





ZAP!

## Snowboarding Trix

Dans ce numéro, les jeux de neige pullulent, et ce Zap Snowboarding Trix ne sera pas le dernier de la saison...

**A**près l'excellent Steep Slope Sliders, Zap Snowboarding Trix reprend le flambeau très à la mode du snowboard. Sur le même principe, vous dévalerez les pentes sur les plus belles planches du moment, au rythme d'une musique bien branchée, pour aller le plus vite possible et réaliser les plus belles figures acrobatiques. Zap propose plusieurs modes de jeu, dont le Freestyle (où vous choisissez l'épreuve), le Championship Mode (où vous enchaînez les épreuves une à une jusqu'au classement final) et le Time Competition Mode. En finissant le Championship, vous aurez droit à de nouvelles options et un changement de garde-robe. Au rayon nouveautés, quand vous remporterez des points, vous améliorerez les caractéristiques de votre perso. Mis à part les quatre courses normales et les deux slaloms, plus ou moins dénivelés et serrés, certains circuits ne demandent que des Tricks. C'est le cas du Half-Pipe, maintenant obligatoire dans un jeu de snowboard, et du saut. Les boutons sont basiques. Un

pour sauter – attention ! dans Zap, le saut commence dès que vous appuyez sur le bouton, et non quand vous le relâchez (comme dans Goolboarders 2) –, un pour grabber, L et R pour râler la neige dans les virages. Mais, à partir de ces commandes, il est assez difficile de réaliser des Tricks corrects. Bref, si vous deviez choisir entre ce titre et Steep Slope Sliders sorti quelques mois avant, c'est vite vu. Zap ne tient pas la comparaison. Alors, ne le choisissez que si vous êtes un fan pur et dur.

Méfiez-vous des autres concurrents : ils ne se gêneront pas pour vous rentrer dedans.

RESTART 0'03

chaque porte ratée, c'est trois secondes pénalité dans les slaloms.

## AVIS OUI, MAIS...

Ce mois-ci, je suis servie ! Avec tout ce qui sort sur les sports d'hiver, je me régale. Le gros défaut de Zap, c'est qu'il est sorti après SSS, qui avait placé la barre très haut. A côté, Zap ne fait pas le poids, et c'est dommage, car l'écart ne tient pas à grand-chose : la rapidité, l'animation (surtout aux bords de l'écran), et les Tricks, qui sont trop méchants. A part cela, les circuits sont très nombreux, et ce jeu ■ gardé un esprit plus réaliste que son rival. Vous ne trouverez pas dans Zap un surfeur d'argent ni un même champion de glisse, soyons clair.

GIA

Dans le mode Half-Pipe, il faut réaliser cinq Tricks de suite et gagner le plus de points possible.



Version  
IMPORT  
Dialogues  
ANGLAIS  
Textes  
ANGLAIS

● Développeur : PONY CANYON  
● Editeur : TV TOKYO  
● Prix : E  
● 1 JOUEUR  
● SNOWBOARD

## PRESENTATION

Pas de débauche de paillettes, juste des Replays. Sobre, efficace.

## GRAPHISMES

Effets de neige un peu décevant, mais jolis décors de fond.

## ANIMATION

très rapide. Des déformations sur les bords d'écran.

## MUSIQUE

Rap et gratte bien sauvages. De la musique de jeunes !!

## BRUITAGES

Tout en anglais. Certaines digits tapent vite sur les nerfs.

## DUREE DE VIE

Circuits très nombreux, divers modes Half-Pipe et sauts.

## JOUABILITE

Tricks difficiles à réaliser. Mémorisez les commandes.

## INTERET

Zap arrive après Steep Slope Sliders, plus fun, mais reste un bon jeu de snowboard pour fans.

84%

89%



# HIRYU NO KEN TWIN

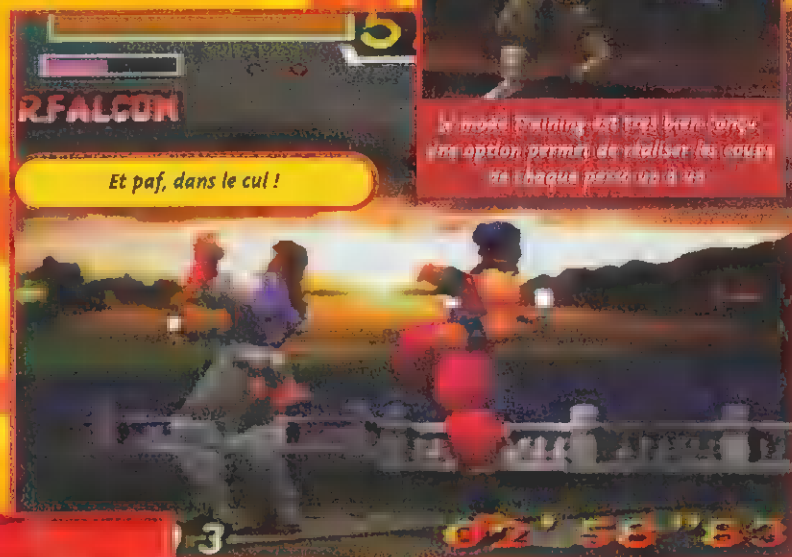
*Hiryu No Ken n'est pas un nom complètement inconnu, puisque qu'il est déjà sorti sur Playstation il y a quelques mois. Ce coup-ci, c'est la N64 qui accueille ce titre sous forme de compilation.*

**S**ur Playstation, où la concurrence en matière de jeu de baston 3D est rude, Virtual Hiryu No Ken est passé inaperçu à cause d'une réalisation défailante. Sur N64, le terrain est encore dégagé, et les rares titres du genre qui s'y sont essayés étaient loin d'être des chefs-d'œuvre. Hiryu No Ken Twin se compose de deux jeux et demi. Il y a une partie avec les persos en Super Deformed. Une autre propose des persos aux proportions normales. Et enfin, la "demi-partie" est l'option vraie 3D. Entendez par là qu'on prend en compte les côtés pour esquiver latéralement.

Dans tous les cas, le bouton A sert de coup de pied, le B de poing et le C bas de coup fort. La garde se fait par le bouton L. Pour esquiver sur le côté, c'est soit R soit Z. Ceux qui sont rebutés par le stick analogique pourront utiliser sans problèmes le pad normal. Les Furies changent en fonction du mode choisi. En mode SD, il suffit d'appuyer sur C gauche quand

la jauge le permet. Dans les autres modes, il faut connaître le coup précis pour l'exécuter. Bref, ça ressemble un peu à Virtua Fighter, mais certains combattants peuvent lancer des boules de feu et les enchaînements sont assez mortels. La grande nouveauté, ce sont les achats d'équipements dans le mode SD. Après la victoire, vous gagnez des sous, et ils servent, pour devenir plus puissant, à acheter des armes ou des

protections chez le marchand. Ce qui donne un petit aspect RPG très innovant. Dans l'ensemble, le jeu ne transcende pas la N64, et on est encore loin du jeu de baston ultime. Mace reste le plus beau, Dual Heroes le plus lamentable, et Hiryu No Ken le plus mignon.



Et paf, dans le cul !



Le mode Twinny est très bien conçu. Une option permet de réaliser les coups de chaque personnage à la

## TROIS FOIS SANS FRAIS

Hiryu No Ken Twin inclut trois variantes du même jeu dans la même cartouche. Une idée sympa, qui vaut le coup d'œil, mais on aurait préféré que le développeur se concentre sur une seule version pour nous sortir un chef-d'œuvre. Mais bon, on ne peut pas tout avoir. Ce sera pour la prochaine fois.



Dans le mode SD, les bonshommes sont ratatinés, dans la grande tradition japonaise.



Les persos retrouvent leur taille normale dans la version 1.1.



Une variante : on inclut les déplacements latéraux pour corser un peu les matches.

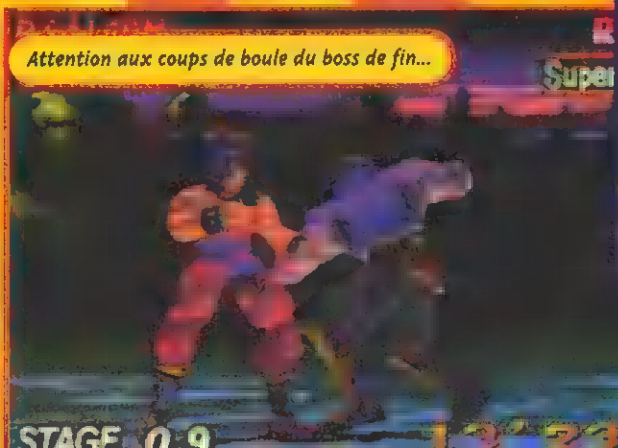
## AVIS : OUI, MAIS...

Après avoir joué à Dual Heroes, Hiryu No Ken Twin m'a fait une très bonne impression.

Mais, redescendons sur Terre. Il est certes meilleur, mais ce n'est pas encore "le" jeu de baston qu'on attendait. Les défauts restent flagrants, surtout dans l'animation, et puis le jeu est trop facile. Les quelques idées qui saupoudrent ce titre sont bien trouvées. Mais avec deux jeux et demi presque pareils, j'ai l'impression qu'on m'a servi du réchauffé et je reste sur ma faim.



Attention aux coups de boule du boss de fin...



En mode SD, permet

AVIS

Les j





36

Même en modèle réduit, les coups s'enchaînent bien.

Quand un des combattants peut exécuter une Furie, le décor s'assombrit.

En mode SD, les matchs rapportent des sous. Ce qui permet de faire des emplettes à la boutique.

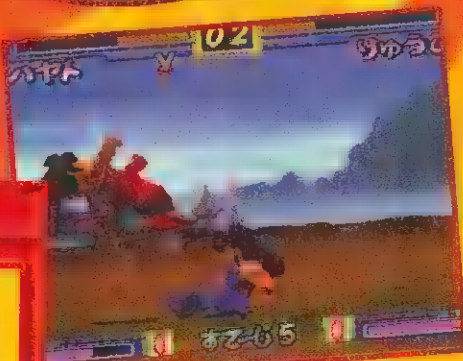


## AVIS OUI, MAIS...

Les jeux de baston se suivent sur N64 et ne se ressemblent pas, sauf pour ce qui est de leur piètre qualité... Evidemment, je pourrais finasser et vous dire que ce jeu est le meilleur de sa catégorie, car, comme dit l'adage, au royaume des aveugles les borgnes sont rois. Mais ce n'est pas le genre de la maison. Alors, soyons clair : Hiryunoken n'est pas un bon jeu de baston, mais de toute façon, vous n'avez pas le choix c'est ça ou de la m... Donc, si vous êtes en manque de castagne, pourquoi pas ?



PANDA



En version SD, les persos gardent les mêmes coups, mais les Furies sont plus faciles à sortir.

## TEST NINTENDO 64



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **CULTURE BRAIN**
- Editeur : **CULTURE BRAIN**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- **BASTON**
- **1-2 JOUEUR SIMULTANÉMENT**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **FAIBLE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Continues : **INFINIS**
- Sauvegarde : **OUI**

### PRESENTATION

On voit les persos un à un, en normal puis en SD. Classique, mais efficace.

85%

### GRAPHISMES

Des progrès à faire, mais les décors sont variés. Les persos sont corrects.

84%

### ANIMATION

Les actions sont parfois saccadées et, pour une N64, c'est assez étonnant.

80%

### MUSIQUE

On l'oublie vite.

75%

### BRUITAGES

Coups spéciaux, digites vocales. Rien d'extraordinaire.

80%

### DUREE DE VIE

Avec trois jeux en un, ça tient la route. Mais les combats sont trop faciles.

85%

### JOUABILITE

Avec, au choix, le pad ou le stick analogique, les commandes répondent bien.

86%

### INTERET

Face aux jeux de baston daubiques de la N64, Hiryu No Ken Twin s'en tire bien, grâce à plein d'idées sympas. Mais, Mace The Dark Age reste le meilleur.

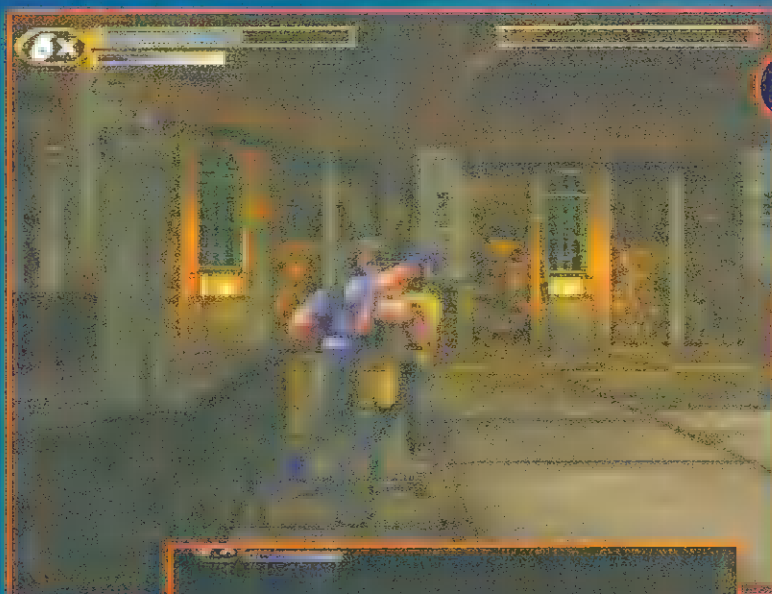
83%



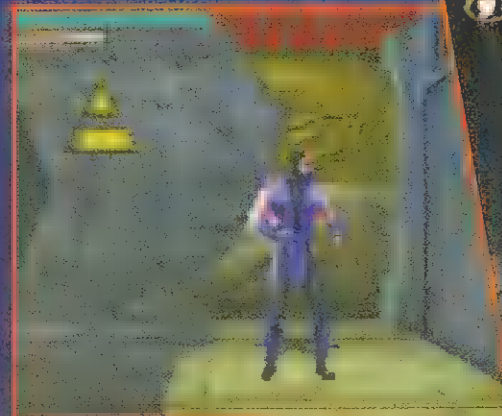
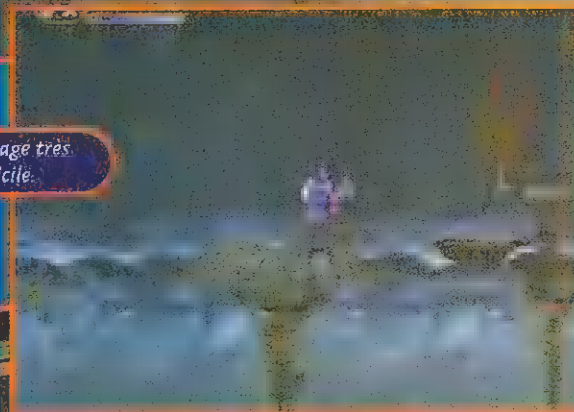
# Mortal Kombat Mythologie Sub Zero

Sans avoir fait le bonheur des possesseurs de Playstation, *Mortal Kombat Mythologie Sub Zero*, le titre le plus long de la galaxie, débarque sur N64. Sans grand enthousiasme...

**M** Mythologie Sub Zero est un mélange de beat them all et de plates-formes. Beat them all car "héros", Sub Zero, est un combattant qui possède un bon panel de coups. noter, car c'est relativement rare, que vous incarnez un méchant ! Au fur et à mesure qu'il remplit ses missions (éliminer des boss), il acquiert l'expérience. Celle-ci se manifeste sous la forme de coups spéciaux, lesquels lui coûtent des points mana. Plates-formes, car vous allez en manger un bon paquet. Il y a au moins un passage par niveau qui se révèle difficile à négocier. Deux raisons à cela. La maniabilité est franchement mauvaise : le pad analogique ou la croix de direction, même en combat. Beurk ! L'autre problème tient à la 3D : on ne voit pas de façon précise à quel moment sauter. Bref, attendez-vous à perdre plusieurs crédits à certains passages. Sans oublier qu'il y a parfois des éléments à récupérer pour avancer plus loin.



Un passage très difficile.



PANDA

## AVIS NON !

Je ne me suis jamais passionné pour la série des MK, mais c'est tout de même une bonne idée de l'avoir adapté en beat them all. Par contre, la réalisation laisse sérieusement à désirer. Il n'y a aucune amélioration par rapport à la version Playstation, et la maniabilité est pire. Bref, sans être un fiasco, ce titre se révèle très prise de tête. Seuls les amateurs inconditionnels de MK y trouveront leur compte. Pour les autres : voyageurs, passez votre chemin, la route vers le nirvana est encore longue.

Scorpio, l'ennemi de toujours de Sub Zero.



- Version OFFICIELLE
- Dialogues
- Textes ANGLAIS

- Développeur : MIDWAY
- Editeur : G.T.
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- BEAT THEM ALL

### PRESENTATION

Rien d'exceptionnel, mais ce n'est qu'une cartouche...

### GRAPHISMES

Comme sur Playstation, à l'identique...

### ANIMATION

Tout ce qu'il y a de plus moyen.

### MUSIQUE

Ce n'est vraiment pas la classe.

### BRUITAGES

Rien de bien terrible.

### DUREE DE VIE

Le jeu est difficile et prise de tête...

### JOUABILITE

La maniabilité est particulièrement mauvaise.

### INTERET

Ce n'est pas avec ce titre que la famille des bons jeux sur N64 s'agrandira !

70%

EXTRAIT DU 5 jeux Mortal Kombat parmi les jeux les plus vendus en France 75000 Paris, Galliéni, 025



sortie nationale  
du film le 4 février

# CONCOURS

## MORTAL KOMBAT

### DESTRUCTION FINALE

1<sup>ER</sup> AU 5<sup>E</sup> PRIX

● 1 JEU MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES™  
SUR PLAYSTATION

● Le CD de la B.O. du film

● La K7 vidéo Mortal Kombat

● Le tee-shirt Mortal Kombat



6<sup>E</sup> AU 10<sup>E</sup> PRIX

● La K7 vidéo Mortal Kombat

11<sup>E</sup> AU 25<sup>E</sup> PRIX

● Le CD de la B.O. du film



26<sup>E</sup> AU 70<sup>E</sup> PRIX

● Le tee-shirt Mortal Kombat

71<sup>E</sup> AU 100<sup>E</sup> PRIX

● Le CD single de la B.O. du film

POUR PARTICIPER

JOUER EN DIRECT PAR  
TELEPHONE AU

08.36.68.11.41\*

JUSQU'AU 24 FEVRIER 1998.

**EXTRAIT DU REGLEMENT :** le concours Mortal Kombat est un jeu gratuit sans obligation d'achat dont la participation se déroule du 28/01/98 au 24/02/98 minuit. Il est doté de 5 jeux Mortal Kombat sur Playstation, 1 K7 vidéo Mortal Kombat Mythologies, 20 CD de la B.O. du film, 50 tee-shirts Mortal Kombat, 30 CD single de la B.O. du film. Un tirage au sort parmi les joueurs ayant répondu correctement à 7 questions sur les 10 posées déterminera les 100 gagnants. Le règlement est déposé en l'étude Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, disponible sur simple demande écrite à : Consoles - Concours Mortal Kombat, 150 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.

\* "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.



METROPOLITAN  
FILMEXPORT



08.36.68.2.235 (min.)



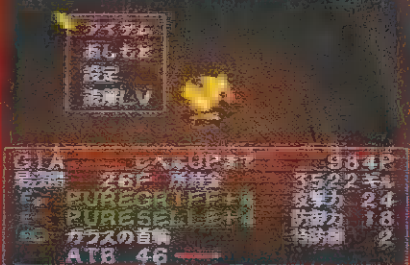
# Chocobo Mysterious Dungeon

**Les fans de Final Fantasy vouent un véritable culte à cet animal bizarre, cousin de l'autruche. Après avoir tester les élevages et autres croisements de Chocobo, ils pourront se mettre dans sa peau. Chouette expérience !**

**S**quare rentabilise ses investissements en sortant un jeu dont le héros n'est autre que le volatile de Final Fantasy, le célèbre Chocobo. Adieu Cloud et Aerith, le Chocobo vit dorénavant à la ferme. Mais, cette ferme recèle un donjon souterrain, et curieux comme est cet animal, il le visitera de fond en comble, au risque de sa vie. A la manière

On peut renommer les objets passés dans machine fusionner.

25F L.17 HP 36/102 72%



## AVIS OUI, MAIS...

Les graphismes mignonnets du monde de Chocobo m'ont tout de suite fait craquer ; avec des scènes cinématiques de cette qualité, les premières impressions du jeu forçaient l'optimisme. Mais, après quelques heures, ce jeu s'est révélé lassant, essentiellement à cause de son principe, très répétitif. On descend un étage, on rencontre des monstres, on trouve l'escalier et on descend encore... De plus, les niveaux se ressemblent trop. C'est vraiment dommage de bâcler comme ça un titre aussi mignon...



de Diable, le principe du jeu est presque trop simple. Vous descendez un à un tous les étages du donjon. En cas de mort prématurée, vous revenez à la case départ, en laissant tous vos attributs, sauf ceux dont vous étiez équipés au départ, et rebelote. Certains objets vous facilitent la tâche, comme les cartes téléport, les potions de soin, des équipements, etc. Au cours du jeu, des livres et des pierres vous permettent de jeter des sorts. Plus vous en lancez, plus votre puissance augmente. Chose peu courante, des objets maudits peuvent aussi être ramassés. Si vous vous les accaparez sans identification préalable, ils ne pourront s'enlever qu'en actionnant

Les pierres magie sont extrêmement puissantes, mais aussi très rares.

un bouton précis dans le donjon. En ce qui concerne les combats, le principe des barres de temps de FF VII a été conservé, mais simplifié. D'abord, quand un monstre s'approche, une jauge apparaît des deux côtés, et se remplit. La puissance des coups donnés dépend de cette barre (un peu comme dans Secret of Mana). Dans le village, à côté des marchands classiques, se trouve la consigne où vous déposerez des objets, les fichiers des monstres et, surtout, la machine à faire fusionner les objets — vous lui en confiez deux, elle en sort un troisième mélangeant les caractéristiques des deux premiers. C'est marrant, et ça peut donner des équipements

originaux. Avec Chocobo Mysterious Dungeon, Square surprend. Dommage qu'il n'ait pas davantage soigné ce jeu, pour en faire... un méga-hit.



26F L.18 HP 44/106

Les sorts ne peuvent être jetés qu'avec des livres. Chaque type sort jeté donne l'expérience, qui gonflera la puissance des suivants.

Pour survie, les retours au village sont indispensables.

13 79/79



Version :  
IMPORT  
Dialogues :  
JAPONAIS  
Textes :  
JAPONAIS

● Développeur : SQUARE  
● Editeur : SQUARE  
● Prix : E  
● 1 JOUEUR  
● AVENTURE

## PRESENTATION

Intros et scènes cinématiques sublimes. Le savoir-faire Square.

## GRAPHISMES

Village magnifique, persos tout mignons, seul le donjon déçoit.

## ANIMATION

Le Chocobo court vite et l'animation ne ralentit pas.

## MUSIQUE

Parfaitement adaptée au genre, sans être répétitive.

## BRUITAGES

Les couinements du Chocobo sont géniaux.

## DUREE DE VIE

Principe répétitif. On descend dans un donjon sans fond.

## JOUABILITE

Les menus sont très simples et l'interface enfantine.

## INTERET

L'idée est géniale, mais le concept du jeu aurait pu être mieux pensé. On s'ennuie vite.

82%



47/106  
être jetés  
que type  
périence, qui  
es suivants.

# Ce serait dommage de se priver de 30 Millions d'Amis.

30  
MILLIONS  
D'AMIS

Quel avenir pour  
les phoques?



*Race du mois  
le cocker*

**TF1** REPORTAGE

MOBILISATION  
POUR LES CHIENS  
DES SDF

Version  
IMPORT  
Dialogues :  
JAPONAIS  
Textes :  
JAPONAIS  
QUARE  
E  
iques  
Square.  
os tout  
déçoit.  
pas.  
u genre,  
tobo  
scend  
d.  
oles et

FEVRIER 1998 - N° 132 - FRANCE : 19 F

BELGIQUE : 140 FR. LUXEMBOURG : 183 LUX. SUISSE : 6,10 CHF ESPAGNE : 720 ESP. PORTUGAL : 720 PTE. CANADA : 5,25 CAD. ISSN 1120-904-770



LA FRANCE  
FACE AUX CHIENS

“AGRESSIFS”

les races en cause • les solutions • les nouvelles lois



# AUTO DESTRUCT

## DROIT SUR L'OBJECTIF !

La particularité d'Auto Destruct est de proposer une quantité appréciable de missions. Ici, vous désamorcerez cinq bombes dans un temps limité. Là-bas, vous chercherez un informateur, ailleurs, vous devrez tout détruire. Bref, même si vous ne voyez pas beaucoup de pays (à la septième mission, nous étions toujours dans la même ville...), les objectifs assignés amèneront de la variété à vos péripéties.



Il va vous falloir pas mal de temps avant de bien vous servir de la carte. Dans un genre minimaliste, elle se pose là !



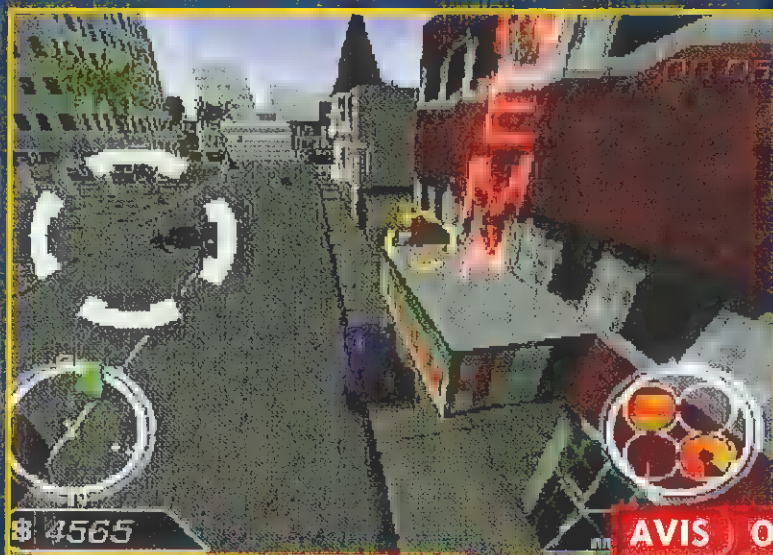
Heureusement qu'une charmante demoiselle vous indique la vive voix (en français) ce que vous avez à faire !

On le croirait tout droit sorti des labos des concepteurs de Die Hard Trilogy (Fox Interactive), mais non Auto Destruct a été réalisé par Neurostone, un groupe de développement jusque-là inconnu, mais qui gagnerait vraiment à l'être...

**M**ême le principe du jeu n'a rien de très original (on pense inmanquablement à GTA, Thunderhawk, ou à Felony lorsqu'on joue), la réalisation tient parfaitement la route. L'ambiance est plutôt bien posée. Le but est en fait assez

simple. Au volant d'une voiture superbement profilée (rapidement surarmée), vous devez empêcher la secte d'un certain Lazarus de faire main basse sur la ville. Vous êtes du côté des flics, alors. Pas vraiment... Votre organisation ne dépend pas du gouvernement.

Il ne sera pas rare que vous alliez à l'encontre de ses intérêts. Le jeu se déroule donc de manière assez classique : on vous donne un objectif (minuté ou pas), vous récupérez des armes (missiles guidés, lasers, mitraille, mines, bombes...), on pognon qui traîne (pour faire réparer votre véhicule le cas échéant), puis vous allez au "point cible". À chaque fois, la voix d'une charmante demoiselle vous indique les missions à remplir. À chaque fois, vous devez faire au plus vite. Le véhicule se manie avec aisance (vous pouvez même le diriger avec la simple croix de direction), les ennemis ne sont pas tellement coriaces, en jouant intelligemment, on prend rapidement son pied. Même si les graphismes se révèlent quelque peu répétitifs.



La cible jaune indique soit des bonus soit une vos missions. Ici, c'est une bombe à désamorcer.

N'hésitez pas à défoncer la porte des hangars. De précieux bonus d'armes peuvent s'y trouver.

## AVIS OUI !

Rien à redire. Outre des graphismes un peu ternes et répétitifs, ce jeu d'E.A. tient la route, et on pénètre sans problème dans son univers guerrier. Les missions sont bien pensées et variées, le blast est efficace et la réalisation dans son ensemble est d'une propreté indéniable. On dirige le véhicule avec plaisir, la vitesse d'animation est raisonnable, bref je n'ai vraiment rien à redire. Et alors, pourquoi n'atteint-il pas les 90%, me direz-vous ? Simplement parce qu'il manque d'originalité et qu'à la longue on finit par se lasser... Un mode joueurs aurait été le bienvenu.



## AVIS

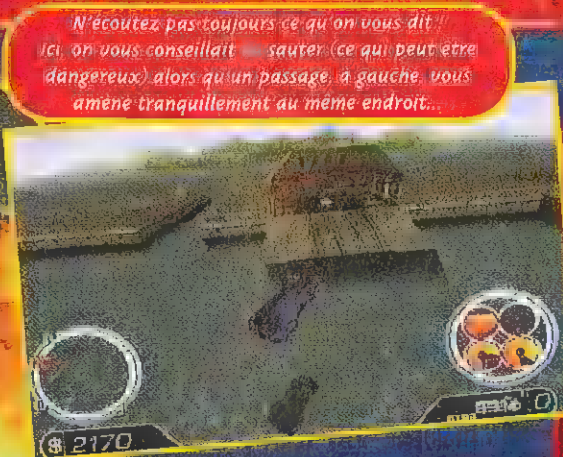
Auto  
Gran  
très







Les explosions sont toute beauté.



N'écoutez pas toujours ce qu'on vous dit ! Ici, on vous conseillait de sauter (ce qui peut être dangereux) alors qu'un passage, à gauche, vous amène tranquillement au même endroit...



Pas facile protéger limousine du maire quand arrivent en même temps hélicos, tanks et autres voitures ennemies. Accrochez-vous !



Passez au garage pour faire plein et réparer les dégâts. Bien évidemment vous devrez payer.

## AVIS OUI !

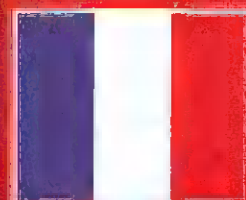
Auto Destruct me fait penser dans son principe à Gran Thief Auto : les missions sont nombreuses et très variées et une charmante voix en français



nous renseigne sur ce qu'on doit faire. Les graphismes sont dans l'ensemble réussis, même si les couleurs sont plutôt fades et délavées. Mais peu importe, on s'amuse, et c'est l'essentiel. En ce qui concerne la jouabilité, Auto Destruct n'a rien à se reprocher. On croit rêver : un jeu signé Electronic Arts dont la jouabilité est excellente !



Faites très attention aux tanks, leurs dégâts sont considérables. Sortez l'artillerie lourde (genre lasers) !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NEUROSTONE
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- SIMUL'ACTION
- 1 JOUEUR
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : MEMORY CARD

## PRESENTATION

Un chouette film en images de synthèse et des dialogues et des textes en français.

91%

## GRAPHISMES

Un peu ternes. La 3D est de bonne qualité et les textures suivent.

83%

## ANIMATION

Vitesse d'animation raisonnable, rares ralentissements.

89%

## MUSIQUE

On a entendu un seul et unique thème, et on n'a pas attendu pour le couper...

73%

## BRUITAGES

Voix en français, hurlements des victimes, crissements de pneus, explosions...

89%

## DUREE DE VIE

Après trois heures, nous avons déjà atteint le septième niveau...

82%

## JOUABILITE

La voiture se contrôle parfaitement aux pads analogique et classique.

92%

## INTERET

Auto Destruct est une simul'action plutôt propre, bien rythmée et qui tient la route... Mais pour combien de temps ?

88%



# STOCK

## GAMES

### ACHAT - VENTE - ECHANGE

**Revendeurs, contactez-nous**  
 Vous avez un magasin ou vous voulez créer un ?  
 nous proposons l'ouverture prochaine ?  
**STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES.**  
**STOCK GAMES, C'EST :**  
 - 27 MAGASINS EN FRANCE -  
 - IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE DEPUIS 5 ANS -  
 - LEADER SUR LE MARCHÉ DES JEUX VIDEO -  
 - CENTRALE D'ACHATS PUISSANTE -  
 Pour plus d'information,  
 contactez Sébastien au 01 44 07 04 61

## Playstation

**Console Playstation**  
 +30F de Bon d'achat  
**990 Francs**

**LE PACK PLAYSTATION : 1390 Francs**  
 Console Playstation  
 + Coolboarders 2 + Carte Mémoire

Faites modifier votre Playstation III  
 Pour avoir une Playstation Multistandard  
 pour jeu FR-US-JAP, Pensez STOCK GAMES  
 Modification Playstation + le câble RGB  
 péritel (meilleure qualité d'image)  
 pour 149 Francs III  
 Pour plus de renseignements,  
 nous téléphoner au 01 46 33 07 83

### PLAYSTATION Neufs

CABLE RGB PLAYSTATION	79 F
TEST DRIVE 4	349 F
ALERTE ROUGE	329 F
PANDEMONIUM 2	329 F
HERC'S ADVENTURE	329 F
MDK	299 F
CASTLEVANIA	329 F
BRAVO AIR RACE	329 F
EXPLOSIVE RACING	299 F
MONOPOLY	299 F
TIME CRISIS + GUN	499 F
G POLICE	329 F
TETRIS PLUS	249 F
STREET FIGHTER EX PLUS &	299 F
BUST A MOVE 3	249 F

NIGHTMARE CREATURES 329 F  
 TENNIS ARENA 349 F  
 ACE COMBAT 2 299 F  
 RISK 299 F  
 MOTORACER 349 F  
 DYNASTY WARRIORS 349 F  
 PARAPA THE RAPPER 249 F

### PLAYSTATION Occasions

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F	799 F
JOYPAD PSX	69 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
AGILE WARRIOR	99 F
AIR COMBAT	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A TV EVOLUTION	199 F
ALONE IN THE DARK	99 F
ASSAULT RIGS	99 F
BUST A MOVE 2	149 F
BURNING ROAD	149 F
CYBERSLED	99 F
CYBERSPEED	99 F
COMMAND AND CONQUER	199 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DIE HARD TRILOGY	149 F
EXTREME PINBALL	149 F
EXTREME GAMES	149 F
FADE TO BLACK	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
FIRE STORM	99 F
GALAXY FIGHT	149 F

GEX	149 F
GOAL STORM	99 F
GUNSHIP	149 F
IMPACT RACING	149 F
ISS PRO	199 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
LEGACY OF KAIN	99 F
LONE SOLDIER	149 F
LOST VICKING 2	249 F
MAGIC CARPET	99 F
MICKEY WILD ADVENTURE	149 F
MORTAL KOMBAT 3	149 F
NFL GAME DAY	199 F
NBA JAM T.E	99 F
NEED FOR SPEED 2	149 F
ODD WORLD	249 F
PANDEMONIUM 2	249 F
RALLY CROSS	199 F
RAIDEN PROJECT	149 F
RAPID RACER	199 F
RESIDENT EVIL	149 F
FORMULA ONE	99 F
RETURN FIRE	199 F
X-TREME GAMES	199 F
SHELL SHOCK	99 F
SPACE HULK	149 F
STAR GLADIATOR	149 F
SAMPRAS TENNIS	149 F
SYNDICATE WARS	199 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	199 F
SPIDER	199 F
THE D	149 F
TOSHINDEN 2	149 F
TEKKEN 2	249 F
TOTAL NBA 97	149 F
TUNNEL B1	99 F
TWISTED METAL 2	199 F
V RALLY	249 F



## Megadrive

### CONS. MEGADRIVE 179 F

JOYPAD D'ORIGINE	39 F	RISE OF THE ROBOTS	99 F	DYNAMITE HEADY	149 F
SONIC	39 F	TERMINATOR 2	99 F	DESERT STRIKE	149 F
STREET OF RAGE	49 F	THUNDERFORCE 2	99 F	SONIC SPINBALL	149 F
AQUATIC GAMES	69 F	GRANDSLAM TENNIS	99 F	STREET OF RAGE 2	149 F
SPACE HARRIER 2	69 F	QUACKSHOT	99 F	FIFA SOCCER 95	149 F
HANG ON	69 F	SONIC 2	99 F	SONIC & KNUCLES	149 F
MONACO GP	69 F	WORLD OF ILLUSION	99 F	ALADDIN	149 F
TAZMANIA	69 F	MERCUS	99 F	NBA JAM T.E	149 F
SPIDERMAN	69 F	CALIFORNIA GAMES	99 F	MR NUTZ	149 F
COOL SPOT	69 F	GLOBAL GLADIATORS	99 F	JUNGLE STRIKE	149 F
JAMES POND 2	69 F	ECCOTHE DOLPHIN 2	99 F	MONACO GP 2	149 F
KID CAMELEON	69 F	SHAK FU	99 F	LE ROI LION	149 F
ALIEN STORM	69 F	ETERNAL CHAMPION	99 F	URBAN STRIKE	149 F
FIFA SOCCER	69 F	POWER RANGERS	99 F	LAND STALKER	149 F
NBA JAM	69 F	FLASHBACK	99 F	LEGENDE DE THOR	149 F
TAZ MANIA	69 F	NBA LIVE 95	99 F	LIGHT CRUSADER	149 F
ALISIA DRAGON	69 F	MEGAGAME 1	149 F	NBA LIVE 96	149 F
WORLD CUP ITALIA 90	69 F	MEGA GAMES 2	149 F	SOLEIL	149 F
DECAP ATTACK	69 F	STREET FIGHTER 2	149 F	XMEN 2	199 F
TALES PIN	69 F	NBA LIVE 96	149 F	EARTH WORM JIM 2	199 F
MORTAL KOMBAT	69 F	SPIROU	149 F	VIRTUAL RACING	199 F

### CONS. SUPER NIN 199 F

JOYPAD D'ORIGINE	59 F	PUNCH OUT	99 F	ZELDA	149 F
STAR WING	59 F	AXELAY	149 F	FLASHBACK	149 F
STREET FIGHTER 2	59 F	GOOF TROOP	149 F	LES SCHTROUMPS	149 F
BLAZING SKIES	99 F	KILLER INSTINCT	149 F	LE ROI LION	149 F
VORTEX	99 F	CASTLEVANIA 4	149 F	MORTAL KOMBAT 3	199 F
JURASSIC PARK	99 F	MORTAL KOMBAT 2	149 F	ILLUSION OF TIME	149 F
GHOULES 'N GHOST	99 F	YOUNG MERLIN	149 F	KAWASAKI	199 F
SUPER ALESTE	99 F	POP N' TWIN BEE	149 F	CANNON FODDER	199 F
MORTAL KOMBAT	99 F	EQUINOX	149 F	BLACK HAWK	199 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F	NBA JAM T.E	149 F	BOOGERMAN	199 F
STAR WARS	99 F	DRAGON	149 F	ASTERIX ET OBELIX	199 F
PILOT WINGS	99 F	SIM CITY	149 F	SECRET OF MANA	199 F
ROAD RUNNER	99 F	F ZERO	149 F	NIGEL MANSSELL	199 F
COOL SPOT	99 F	STREET RACER	149 F	BATMAN AND ROBIN	199 F
ADDAMS FAMILY	99 F	SUPER METROID	149 F	F1 POLE POSITION	249 F
NBA JAM	99 F	INDIANA JONES	149 F	ADDAMS FAMILY VALUE	249 F
TINY TOON	99 F	ERIC CANTONA	149 F	PGA TOUR GOLF 96	249 F
ANOTHER WORLD	99 F	DONKEY KONG COUNTRY	149 F	SECRET OF EVERMORE	249 F
METAL KOMBAT	99 F	MR NUTZ	149 F	STAR SOCCER DELUXE	249 F
MAGIC SWORD	99 F	EARTH WORM JIM 2	149 F	CASPER	299 F
TECHNICAL BASKETBALL	99 F	SYNDICATE	149 F	DONKEY KONG 3	349 F

## Game Gear

### GAME GEAR + COLUMNS 299 F

SONIC	69 F	ECCO LE DOFFIN 2	69 F
SHINOBI	69 F	AXE BATTLER	69 F
PUTT AND PUTTER	69 F	TERMINATOR	69 F

## Game Boy

### GAME BOY POCKET NF 349 F

MARIO LAND 2	69 F	MARIO LAND 2	69 F
CASTLEVANIA 2	69 F	KIRBY DREAM LAND	69 F









**H**ello !  
Ce mois-ci, nous avons gâté les amateurs de codes Action Replay, qui auront droit à une page complète de triche. Pour tout ce qui concerne les astuces normales et autres mots de passe, vous trouverez ce qui se fait de meilleur pour les plus grands softs du moment. Par ailleurs, vous êtes nombreux à m'adresser des solutions de jeu, ce qui me fait grand plaisir. Malheureusement, elles ne me sont, la plupart du temps, d'aucune utilité. Ces soluces sont généralement disponibles depuis un moment sur le Web ou dans les magazines étrangers quand vos lettres me parviennent. Même chose pour les demandes d'aides de jeu. Bien que beaucoup d'entre vous envoient des timbres postaux, je ne peux, hélas, pas vous répondre. Vous êtes trop nombreux, j'y passerais tout mon temps. Désolé...

Swi'ch

## TOUS LES MERCREDIS, JE RÉPONDS À LA HOT-LINE

CETTE HOT-LINE EST UNIQUEMENT RÉSERVÉE AUX TIPS ET ASTUCES.

D'abord, je voudrais vous dire qu'il est inutile de m'appeler parce que vous ne pouvez pas attendre le vendredi suivant pour avoir l'aide du Panda sur un jeu d'aventure : vous perdez votre temps et vous empêchez les lecteurs qui réclament des tips de me joindre. Merci donc de vous abstenir.

- retenir aussi quelques règles élémentaires que je me permets de vous rappeler :
- Dites "Bonjour".
- Donnez le titre du jeu, et le nom de la machine, pour lequel vous désirez une astuce. Dites "S'il vous plaît".
- Inutile de m'insulter. Si vous êtes nerveux, sortez plutôt

prendre l'air, ça vous détendra.

- Enfin, pensez à dire "Merci" et "Au revoir".

Une dernière chose : si vous avez des critiques ou des idées à formuler sur la Hot-Line, n'hésitez pas, on n'est pas susceptibles, on aime juste les gens polis ! Les lecteurs qui bénéficient d'une connexion au Net peuvent me contacter à [mswitchy@hotmail.com](mailto:mswitchy@hotmail.com).

- Je ferai un plaisir de leur dévoiler les meilleurs sites pour les astuces de l'Action Replay, ainsi que ceux à visiter pour la techno.

À plus !

## PLAYSTATION

### PANDEMONIUM 2 (PAL)

Attendez-vous à voir bientôt débarquer le tube de Pandemonium, dans vos bacs. Cela dit, je ne suis

toujours pas en possession des mots de passe de triche. Contentez-vous des normaux.

#### TOUS LES MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

- |                     |           |
|---------------------|-----------|
| 1. Ice Prison       | EMIAGCAI  |
| 2. Zorracha's Lab   | OMACCBAL  |
| 3. Hot Pants        | FAIAGCBI  |
| 4. Stan's The Man   | FEKAGCCA  |
| 5. Oyster Desoyster | LGBFIICE  |
| 6. Puzzle Wood      | LMBIIEE   |
| 7. Temple of Nori   | IEBBIIGF  |
| 8. Egg Egg          | KNBBIIAI  |
| 9. Huevos Libertad  | LGBJIIIC  |
| 10. Pipe House      | LOBJIIIE  |
| 11. Hate Tank       | IGBJIICJ  |
| 12. Fantabulous     | FFCAGCCO  |
| 13. Mr. Shneobelen  | FHCAGCCF  |
| 14. Collide o Scope | FJKEGGGDC |
| 15. The Soul train  | FLKEGGDC  |
| 16. Lick The Toad   | ADIKBIIE  |
| 17. The Bitter End  | ADMIBIID  |
| 18. Rub the Buddha  | MAECCBEJ  |



## PLAYSTATION

### OVERBOARD (PAL)

La simu de combat de galions délinquants n'a pas fait d'adeptes à la rédaction, mais nous n'avons pas pris

le temps de faire une partie à quatre... En revanche, je vous donne tous les mots de passe.

#### TOUS LES MOTS DE PASSE

- |           |  |
|-----------|--|
| Niveau 2  | Bateau, Crâne, Poisson, Ancre, Bateau, Ancre     |
| Niveau 3  | Bateau, Ancre, Crâne, Bateau, Ancre, Poisson     |
| Niveau 4  | Crâne, Bateau, Poisson, Ancre, Ancre, Bateau     |
| Niveau 5  | Poisson, Poisson, Ancre, Bateau, Crâne, Ancre    |
| Niveau 6  | Crâne, Ancre, Ancre, Poisson, Ancre, Bateau      |
| Niveau 7  | Poisson, Ancre, Bateau, Bateau, Bateau, Crâne    |
| Niveau 8  | Ancre, Poisson, Bateau, Crâne, Crâne, Poisson    |
| Niveau 9  | Bateau, Crâne, Crâne, Poisson, Ancre, Crâne      |
| Niveau 10 | Poisson, Crâne, Ancre, Poisson, Crâne, Poisson   |
| Niveau 11 | Poisson, Poisson, Bateau, Crâne, Poisson, Bateau |
| Niveau 12 | Bateau, Ancre, Bateau, Poisson, Ancre, Poisson   |
| Niveau 13 | Crâne, Crâne, Ancre, Bateau, Poisson, poisson    |
| Niveau 14 | Bateau, Ancre, Crâne, Poisson, Poisson, Ancre    |
| Niveau 15 | Crâne, Bateau, Crâne, Crâne, Poisson, Bateau     |
| Niveau 16 | Bateau, Poisson, Bateau, Poisson, Bateau, Ancre  |
| Niveau 17 | Ancre, Bateau, Poisson, Crâne, Poisson, Bateau   |
| Niveau 18 | Poisson, Bateau, Ancre, Crâne, Bateau, Poisson   |
| Niveau 19 | Bateau, Poisson, Crâne, Ancre, Ancre, Crâne      |
| Niveau 20 | Crâne, Bateau, Ancre, Poisson, Bateau, Crâne     |



## PLAYSTATION

## RAPID RACER (PAL)

Rapid Racer, c'est en quelque sorte un WipEout sur l'eau. En plus, cette course délirante regorge d'astuces en tous genres.

Tous ceux qui ont l'habitude de couler à pic au fond de la piscine vont pouvoir sortir la tête de l'eau grâce à cette déferlante de tips explosifs.

Désormais vous pourrez obtenir tous les bateaux, finir premier... j'en passe et des meilleurs.

## POUR AVOIR TOUS LES BATEAUX

Lorsque vous commencez une partie, entrez à la place de votre nom "Espace, boa"



Tous les tips qui suivent doivent être entrés à la place du nom du joueur.



tout a fonctionné, le bateau "Radioactive" et les autres sont disponibles.

## POUR TRANSFORMER TOUS LES BATEAUX EN CANARDS

Inscrivez "Espace, qak"



Il vous avez réussi, un petit son se fait entendre.



Coin ! Coin !

## POUR FAIRE APPARAÎTRE TOUS LES CIRCUITS DE JOUR

Inscrivez "Espace, day"



Marche et c'est cool

Les courses de nuit correspondent à une difficulté plus élevée

## POUR FAIRE APPARAÎTRE TOUS LES CIRCUITS DE NUIT

Inscrivez "???"



## POUR FAIRE APPARAÎTRE TOUTES LES COURSES EN MODE MIROIR

Inscrivez "rim"



On s'approche de la difficulté maximale avec le mode Miroir.

## POUR FAIRE APPARAÎTRE TOUTES LES COURSES FRACTALES

Inscrivez "frac"



Les courses fractales sont les plus rapides, accrochez-vous !

## POUR GAGNER LORSQUE L'ON SORT DE LA COURSE

Inscrivez "winr"



Vous finirez automatiquement premier en sortant d'une course.

## POUR VOIR LES DEMOS

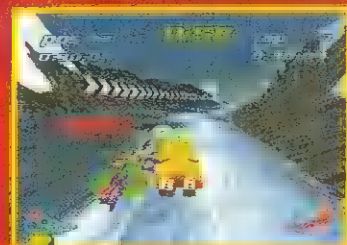
Inscrivez "Espace, str"



Impressionnant, vous ne trouvez pas ?

## POUR PILOTER LE HURRICANE BOAT

Inscrivez "hurr"



Le Hurricane, c'est pas de la balle, c'est de la rafale !



PLAYSTATION

# COMMAND AND CONQUER ALERTE ROUGE (PAL)

L'ultime jeu de stratégie a débarqué enfin sur Playstation ! Sous-marins, hélicos, espions, commandos, tout y est ! Je vous dévoile en exclusivité les premiers

cheat-codes. Avec ça, vous pourrez sélectionner n'importe quelle mission au hasard puisque j'ai joué pour vous (et pour moi, hé, hé...) toutes les missions des deux CD.

J'espère que d'autres tips existent pour les Options supplémentaires (bombe A, chronosphère, etc.)  
 Grave trop pur, non ?

## NON-PROFIT ORGANIZATIONS

Pendant le jeu, et à l'aide des boutons placés sur la barre d'icônes (ceux qui servent à la correction des équipes), faites, avec le bouton Rond: Carré, Carré, Rond, Croix, Triangle, Rond.



C'est avec les boutons placés sur la barre des Options servant à la confection des équipes qu'il faut réaliser le tip



N'est-ce pas réussi  
vous aurez mille  
sous de plus  
N'hésitez pas à  
effectuer la  
manipulation  
plusieurs fois

**POUR ACCOMPLIR LA MISSION  
SANS ATTEINDRE LES OBJECTIFS**

**Lapsz. Giox. Carré. Carré. Rond. Triangle. Rond.**



Mission accomplie...  
Deux mots à  
donner à l'oreille du  
joueur nerveusement  
épuisé par tant de  
combats

**POUR AVOIR L'OGIVE NUCLEAIRE PRETE A L'EMPLOI**

Tapez: Rond, Gros Rond, Triangle Carré, Triangle, Carré



C'est prêt. Vous allez pouvoir larguer une bombe toute chaude sur la base ennemie.



La bombe a un rayon d'action de quatre bâtiments sur quatre.



Lorsque vous validez le code, l'inscription "Gold is people" apparaît et confirme la validité du Tip.



Les pauvres bougres crièrent et supplèrent alors qu'ils seront broyés pour être raffinés. Pour leur douleur.

## LES MOTS DE PASSÉ DE COVERT

Niveau 2 :	XNLG82RJF	Niveau 8 :	EY8HQM4H4
Niveau 3 :	DV7RWZK4R	Niveau 9 :	PN4DV7E2T
Niveau 4 :	XNLG9YJFF	Niveau 10 :	EXJSSBWY8
Niveau 5 :	7COUJZF06	Niveau 11 :	ME1C12TUF
Niveau 6 :	YOMBQNU8T	Niveau 12 :	DIYQPZ87A
Niveau 7 :	FJJER3I2K	Niveau 13 :	16EYQWZRY

## LES MOTS DE PASSÉ DES AGUEZ

Niveau 2	WP00XCNN	Niveau 9	UDR26RE3W
Niveau 3	17DUXOK62	Niveau 10	LSQ8CZQW
Niveau 4	17VLTCCVQ	Niveau 11	GPNQ24G70
Niveau 5	RU4LJMAKV	Niveau 12	XN3PXHT3Y
Niveau 6	ESN0MM3MB	Niveau 13	GA3WYBSLQ
Niveau 7	YPURNXD8R	Niveau 14	GT9914N7P
Niveau 8	294EHMN2F	Niveau 15	T3RTIN5GM

# PLAYSTATION

# CROC : THE LEGEND OF THE GOBBOS

**Le jeu de plates-formes à la Mario ■ fait des émules. Le petit reptile**

vous en fera baver des ronds de  
chapeau. Voici qui devrait apaiser

l'enragé de base. Voyez comment il faut faire...

## ÉVALUER SON NIVEAU

Et les 16 autres mots

**POUR AVOIR ACCÈS AUX NIVEAUX  
SECRETS ET À TOUS LES NIVEAUX**

Tapez : Gauche, Gauche, Gauche,  
Gauche, Bas, Droite, Droite, Gauche,  
Gauche, Bas, Droite, Bas, Gauche, Haut.





\*HORS EXCEPTION. VOIR LISTE EN MAGASIN



## PLAYSTATION

### COLONY WARS (PAL)

D'un genre similaire à celui de G-Police, le petit chef-d'œuvre d'animation et de graphismes de

Psygnosis est sacrément difficile. Le joueur, ébloui par la beauté stellaire, en oublie parfois les

ennemis qui l'encerclent ! Ces quelques codes vont vous aider. Un semble fonctionner ("Commander"

Jeffer), mais je ne trouve pas le moyen de choisir son niveau, si vous y parvenez, faites-moi signe !

#### POUR AVOIR LES ARMES SECONDAIRES À L'INFINI

Entrez dans les options pour trouver l'écran des mots de passe.

Puis tapez en respectant les majuscules : Memo X33RTY.

Une inscription en haut à gauche de l'écran confirme la validité du code.

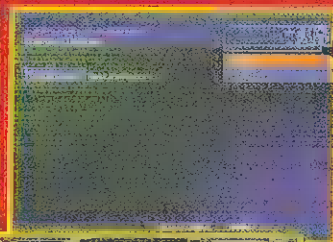


#### POUR RALENTIR TOUS LES TIERS

Inscrivez : Tranquille.

#### POUR AVOIR DE L'ÉNERGIE À L'INFINI

Inscrivez : Hestas'Reton.



Attention, durant la partie, vous ne bénéficierez que d'une astuce ! Impossible donc de cumuler.



## PLAYSTATION

### TOMB RAIDER II (PAL)

Ils sont tous accros de Lara Croft ou quoi ? J'en ai peur... Il faut bien avouer que le jeu est impressionnant et la miss séduisante. Moi, ce

jeu, je n'y ai jamais rien compris, je ne m'y amuse pas, mais bon je garde espoir, un jour viendra, Lara... En attendant, voici des codes, des codes

et des codes ! Choisir son stage, se suicider, enfermer Butler dans le frigo, ou encore avoir toutes les armes. Merci qui ?



Tous ces codes seront effectués durant le jeu, sans pause, et sur une surface plane où vous pouvez sauter.

#### POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

Placez-vous sur une surface plane et faites :  
 = un pas à gauche, un pas à droite, un pas à gauche ;  
 = un pas en arrière, un pas en avant ;  
 = trois tours sur vous-même ;  
 = sautez vers l'arrière et appuyez sur Rond pendant le saut.  
 Si c'est réussi, toutes les armes apparaissent dans le menu d'inventaire.



ou bien exploser le front de tous les bédouins du quartier.

#### POUR SE DÉBARRASSER DE BUTLER



Entrez dans votre maison et dirigez-vous vers la cuisine (gigantesque).



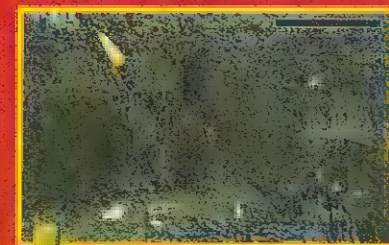
Attendez votre ami dans la chambre froide.



Une fois qu'il est entré, sortez vite et refermez la porte. Salut Butler !

#### POUR SUICIDER LARA

Toujours le même procédé :  
 = un pas à gauche, un pas à droite, un pas à gauche ;  
 = un pas en avant, un pas en arrière ;  
 = tournez sur vous-même trois fois ;  
 = sautez vers l'avant et appuyez sur Rond pendant le saut.



Boum ! C'est sans douleur. Rassurez-vous.

#### POUR SAUTER AU NIVEAU SUIVANT

Sur une surface plane :  
 = un pas à gauche, un pas à droite, un pas à gauche ;  
 = un pas vers l'arrière, un pas vers l'avant ;  
 = tournez trois fois ;  
 = sautez vers l'avant et appuyez sur Rond avant l'atterrissage.



Vous voilà au niveau suivant, c'est pas super ça ?



# MORTAL KOMBAT

Gagnez  
des **KDOS**  
hallucinants

un véritable Baby-Foot

des K7 vidéo

des centaines de T.Shirts MK

LE JEU OU TU GAGNES

**08 36 68 26 90**

© 1992 MORTAL KOMBAT - Midway Manufacturing Company - New Line Cinema - Metropolitan Filmexport

## teenage line

**"TEENAGE LINE"**  
c'est le numéro de téléphone N° 1  
chez les  
Teenagers qui  
aiment baeuer  
**et s'éclater!**  
Une fois en ligne, tu pourras t'éclater  
avec tous les mecs et les nanas  
qui seront  
connectés **en même  
temps que toi**  
sur le service.....  
[ C'est le plus gros forum de France ! ]



TOUS  
EN LIGNE  
Avec  
**OPHÉLIE  
WINTER**

**08 36 68 30 40**  
3615 OPHÉLIE WINTER

**08 36 68 47 48**

Le NUMERO qui fait  
**PEUR**

Surtout, n'appelle pas le

**08 36 68 22 98**





## PLAYSTATION

### COURRIER CRISIS (PAL)

**ARGENT :**  
800A0778 9999

**INVINCIBILITÉ**  
800A0B4A 0000

### COMMAND AND CONQUER : ALERTE ROUGE (PAL)

#### Soviétiques

**ELECTRICITÉ :**

8002A7B4 0258

**PAS DE CONSOMMATION**

**ELECTRICITÉ :**

8002A7B8 0000

**ARGENT :**

8002A798 0000

**TOUTES LES OPTIONS DE  
CONSTRUCTION :**

801583A4 0113

801583A6 0114

801583A8 0101

801583AA 0107

801583AC 0105

801583AE 0104

801583B0 0103

801583B2 0105

801583B4 010F

801583B6 010E

801583B8 010A

801583BA 0107

801583BC 0109

801583BE 0106

801583C0 0107

801583C2 0101

801583C4 0110

801583C6 0112

801583C8 010B

801583CA 0111

**LES MITRAILLEURS SONT  
REPLACÉS PAR TANYA :**

8015837C 0129

#### Alliés

**ELECTRICITÉ :**

8002A3F0 0258

**PAS DE CONSOMMATION**

**ELECTRICITÉ :**

8002A3F4 0000

**ARGENT :**

8002A3D4 FFFF

#### Code commun

**CONSTRUCTION RAPIDE :**

80029850 0000

#### Escarmouche

**ARGENT :**

8002CD40 FFFF

**ELECTRICITÉ :**

8002DC 0258

**PAS DE CONSOMMATION**

**ELECTRICITÉ :**

8002CD60 0000

**CONSTRUCTION RAPIDE :**

80029874 0000

**CHOIX DU NOMBRE D'UNITÉS :**

801B0E80 0033

### FELONY 1179 (PAL)

**TOUTS LES VÉHICULES :**

80071528 0001

8007152C 0001

80071534 0001

80071536 0001

80071538 0001

80071540 0001

80071544 0001

80071550 0001

80071554 0001

80071558 0001

8007155C 0001

80071560 0001

80071564 0001

80071568 0001

8007156C 0001

80071570 0001

80071574 0001

80071578 0001

**TEMPS :**

800B66BA 00FF

**ZÉRO DÉGAT :**

8009C038 0000

8009BFD8 0000

### ONE (NTSC US)

**VIES :**

8010BA8C 000F

**ARMES INFINIES :**

8010B6D8 F3DA

**ÉNERGIE :**

8010B690 009A

**CHOIX DE L'ARME :**

8010B6D4 000X X=1-5

### TREASURE OF THE DEEP (NTSC US)

**ÉNERGIE INFINIE :**

800B97D0 D928

**ARGENT :**

800406C0 FFFF

### COOLBOADERS 2 (NTSC US)

**CHOIX DU PERSO :**

8007B168 0000

**CHOIX DE LA PLANCHE :**

8007CE94 000X

X= 4 : Boss, 5 : Snowman, 6 : ...

Freeride, 5 : Allround, 7 : Alpine.

### RAPID RACER (PAL)

**TOUJOURS PREMIER**

800F62B8 0100

### FINAL FANTASY VII (PAL)

**AP :** 8009D8F0 FFFF

**XP :** 8009D83C 0000

**ARGENT :** 8009D376 01FF

**SAUVEGARDER PARTOUT :** 8009D3BA 0000

## SATURN

Si un Master Code précède  
une série de codes, il faudra  
l'inscrire dans l'endroit prévu à cet

effet dans l'Action Replay. De cette  
manière, les codes ne pourront que  
fonctionner.

### BIO HAZARD (NTSC JAP)

**MASTER CODE :**

F6000924

C305

B6002800

0000

**ÉNERGIE INFINIE JILL :**

102F51AC

0060

**BAZZOKA INFINIE :**

102F8788

2F05

**ÉNERGIE INFINIE CHRIS :**

102F51AC

0000



nos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

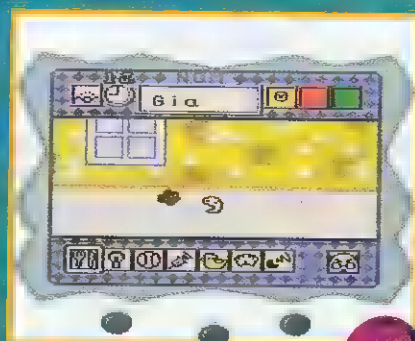


# SPEEDY GONZATEST



**A**h, ah ! Après des vacances de Noël bien méritées, me revoilà, arriba ! Sous les cactus en fleurs, à l'ombre de mon sombrero, j'ai pensé à vous, une petite larme à l'œil et un verre de tequila à la main. Entre les séances de surf et de massage, j'ai quand même bossé un peu, juste ce qu'il faut, histoire de vous faire plaisir. Métro, boulot, jeux vidéo, y a pas que ça dans la vie... Allez, je retourne faire une sieste.

## GAME BOY



75%

## TAMAGOTCHI

Si vous avez été frappé par la vague de l'œuf crétin qui vous assomme de ses bips à tous moments, vous savez à quel se réfère ce jeu. En gros, le principe sur Gameboy reste le même. Vous avez un œuf et il faut l'élever, en lui donnant à manger, en s'amusant avec lui, en le grondant, en le lavant, etc. Dans cette version, les possibilités sont plus nombreuses puisqu'il sera même possible de renvoyer la bête sur sa planète, et de faire des concours de Tamagotchis. Bref, les acros craqueront, les autres fuiront.

## NINTENDO 64

### 64 OOZUMO

Derrière ce nom curieux se cache un jeu de sumo. Oui, vous avez bien lu ! Et tenez-vous bien, 64 Oozumo a réussi l'exploit d'investir le sol français ! Son principe est simple : il faut faire sortir l'adversaire du cercle tracé sur le sol. Le nombre de prises différentes est grand, et un petit entraînement est nécessaire. Les persos sont très mignons et typiquement japonais, avec leur ruban entre les fesses et leur coiffure de félé. Le jeu est amusant, mais franchement, il reste d'un intérêt limité, surtout si cette discipline, noble et virile, ne vous passionne pas. A réserver aux amateurs de beaux bébés.

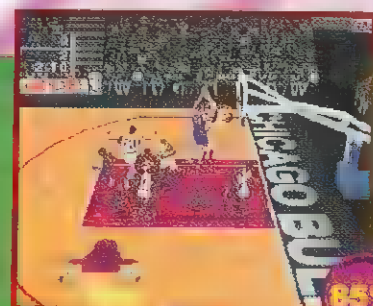


65%

## SATURN

### NBA LIVE 98

Le mois dernier, NBA Live 98 sur Playstation s'était fait remarquer par sa qualité, surtout au niveau de la simulation, et par sa jouabilité. Ce mois-ci, la version Saturn sort des trois d'Éditions. Ah là, on retrouve la même ambiance, mais le rythme est légèrement plus lent que sur Playstation, et l'animation moins soignée. A part ça, c'est un bon titre sur Saturn pour les fans de basket réaliste qui affrontent les meilleures équipes yankees.



65%

## NINTENDO 64

### TOUKON ROAD BRAVE SPIRITS

Après le très décevant Dual Heroes, Hudson persiste. Toukon Road Brave Spirits est un jeu de catch dans la grande tradition du genre, mais il souffre de la comparaison avec WCW vs nWo de THQ, sorti un mois plus tôt. Les sprites sont tout petits, la réalisation est franchement moins soignée, et les décors restent assez fades. Reste le côté mignon des persos dans les menus de sélection. Mais une fois sur le ring, on ne s'amuse pas vraiment, ni seul ni même à quatre.



## SATURN

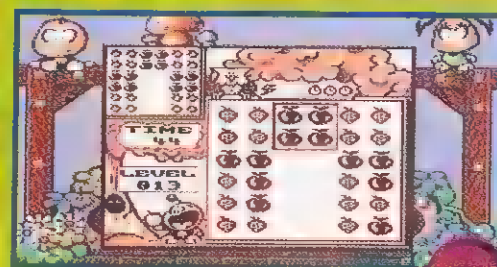


55%

### NASCAR 98

Nascar 98 sur Saturn n'est peut-être pas bon, mais sur Saturn, c'est une catastrophe ! Pour vous le situer, il est encore plus pourri que la version Playstation. Avec une animation pauvre et des voitures grossières, Nascar fait pâle aux côtés du vieux Daytona et de Touring Car. De plus, sur les dix circuits proposés, la moitié sont de forme ovale... A part choisir entre les pilotes officiels des courses de Nascar, pour courir sur les vrais circuits du Championnat, il n'y a pas grand-chose à faire. Oubliez-le !

## GAME BOY



85%

### BRAIN DRAIN

C'est un jeu de mémoire. Vous avez un écran qui se divise en deux parties. À gauche, il y a une grille de lettres et de chiffres. À droite, il y a une grille de lettres et de chiffres. Vous devez trouver les lettres et les chiffres qui sont identiques dans les deux grilles. C'est un jeu de mémoire qui est très amusant et qui peut être joué à deux joueurs. C'est un jeu de mémoire qui est très amusant et qui peut être joué à deux joueurs. C'est un jeu de mémoire qui est très amusant et qui peut être joué à deux joueurs.



# La Nintendo 64 a son magazine!



**EN  
CADEAU  
AVEC LE  
N°3  
LE JEU  
DE 52 CARTES  
N64**

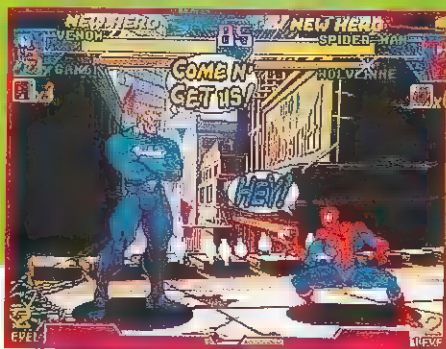
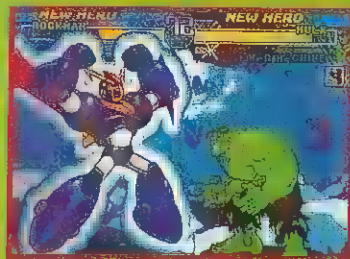




# Quoi de neuf ?

*Ce mois-ci, peu de nouveautés en salle mais une déferlante de titres annoncés par Sega, qui semble bien décidé à ne pas arrêter son rouleau compresseur : Sega Rally 2, Daytona 2, Fighting Vipers 2, Virtual On 2... Les semaines à venir devraient être un peu plus prolifiques avec la tenue de deux salons : l'Atei, à Londres, et l'AOU, au Japon.*

## MARVEL VS CAPCOM [CAPCOM]



## LE MAC ARCADE

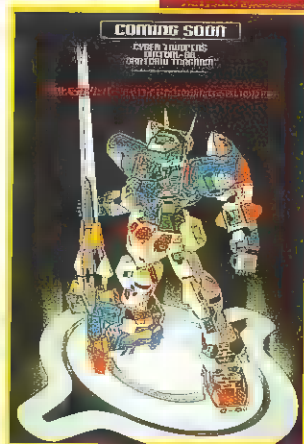
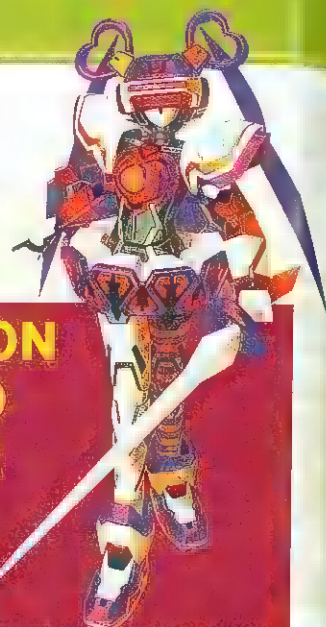
Après le PC en arcade, c'est au tour du Macintosh d'envahir les salles. PlayPak Systems, une compagnie américaine, envisage d'adapter cette architecture à la machine Jamma. En fait, on couplerait une carte simil 7600 avec différentes cartes graphiques (comme l'ATI Rage) afin d'accélérer l'affichage, le coût revient diminuerait de façon significative. En plus, le changement de jeu nécessiterait du simple remplacement du disque dur ou du CD Rom. Quatre titres sont déjà prêts : Ultra United's Battle Girl, Prime Target, The Unreachable, and Project Magellan. Six autres sont en cours de négociation. Bien sûr, les jeux comporteront de nombreuses améliorations par rapport à leur version Macintosh, notamment le jeu à deux

## FIGHTING VIPERS 2 [SEGA]



Le graphisme est assez agressif et coloré, dans le style rebelle américain ! Alors que des rumeurs font état d'un Last Bronx 2 sur Model 3, FV 2 ne tourne que sur le Model 2. Et on dit qu'une conversion sur Saturn serait d'ores et déjà prévue... Le dernier jeu de combat 3D sur la 32 bits de Sega ?

## VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM [SEGA]



Virtual On est devenu au Japon une véritable institution. Aussi, on pouvait s'attendre un jour ou l'autre à voir débarquer une suite ! Le jeu n'est fini qu'à 70% mais on peut d'ores et déjà voir le progrès accompli par l'équipe sur le Model 3. Le design, toujours réalisé par Hajime Katoki (Gundam), a évolué pour atteindre sa pleine maturité, ainsi que le game-play, qui permet maintenant la destruction des décors. Quatre

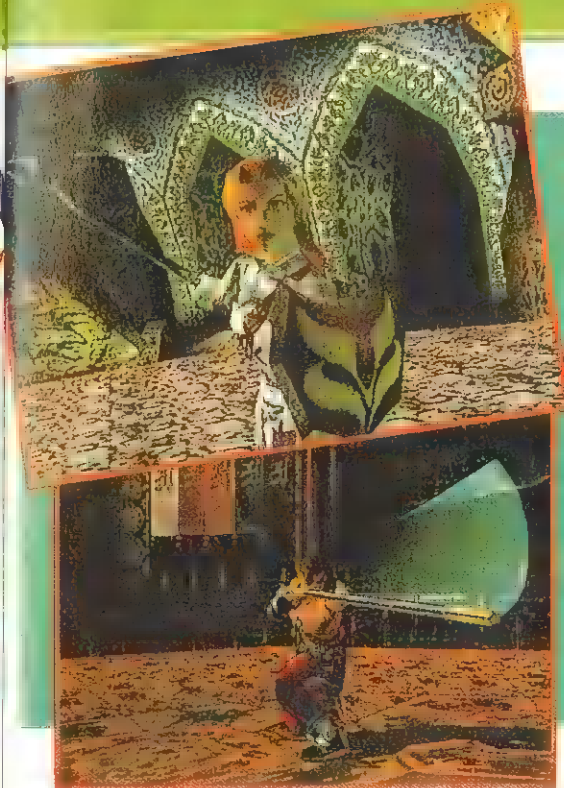
nouveaux Mechas vont faire leur apparition, sans compter les nouvelles armes. Un conseil, ne boudez pas ce second épisode, car pour peu que l'on se donne la peine de comprendre les manipulations, le jeu devient extrêmement excitant. Diriger des géants de métal de quelques tonnes n'est pas donné à tout le monde...





## NEW FIGHTING GAME [NAMCO]

On ne peut que constater au premier coup d'oeil l'absence de nouvelles photos du prochain jeu de combat de Namco sur System 11. Voyez par conséquent et imaginez que il s'agit d'un Shingetsu par Namco. (Sakura ?) et d'un combat seulement 10. Il y aura des personnages de Shingetsu qui sont les meilleurs présents, comme Shingetsu, et que le Shingetsu est conçu. Le Maître Combat y est encore plus. Les développeurs ont fait tout leur possible pour que le jeu soit un succès. (Sakura ?) et d'un combat seulement 10.



## NOUVELLES ET RUMEURS

• **God of War** : 2 sur arcade. C'est pour le moment. Le nouveau jeu de Fighting/Raizing est un shoot et tourne sur ST-V. Nomme **Sakura**. Il permet au jeu en équipe de personnages. Une version Saturn serait d'ores et déjà prévue. **Shingetsu** serait sur le point d'être fini. Pour **Shingetsu**, retour à la machine Japon !

— **Shingetsu** : après confirmation, ne tournerait pas sur une carte Sega ST-V mais bel est bien sur un dérivé du System 11. Ce qui explique sa rapide conversion sur Playstation.

— **Shingetsu** : (Sega ST-V) et **Shingetsu** (Sega ST-V) (Namco/Yuko's System 12) sont deux nouveaux jeux de catch, certes en salles d'arcade au Japon. Le premier a remporté un beau succès sur Saturn, tandis que le dernier est développé par la même équipe que Sougaik (Square Soft). En combat de 11ans en perspective !

## TIPS ET BUGS...

• **Xevious 3d/G - Namco**  
Utilisez Heihachi ou Paul : à l'écran-titre, maintenez gauche (ou droite pour le deuxième joueur) et appuyez sur A et B simultanément et Start.

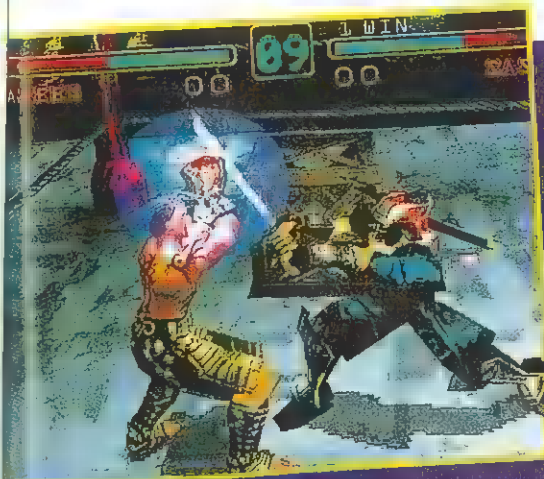
• **Gekka No Kenshi (Last Blade) - SNK**  
Côté **Attack** : appuyez sur Start à la sélection.

Mode **Attack** : mettez les pièces, maintenez ABCD, et appuyez sur Start.

• **Super Puzzle Fighter X - Capcom**  
Personnages secrets : maintenez Start, premier joueur sur Morrigan, deuxième sur Felicia. Si voulez Dan : appuyez 13 fois sur bas.

Pour Devilot : procédez de la même façon mais seulement quand le timer a atteint les dix secondes restantes.

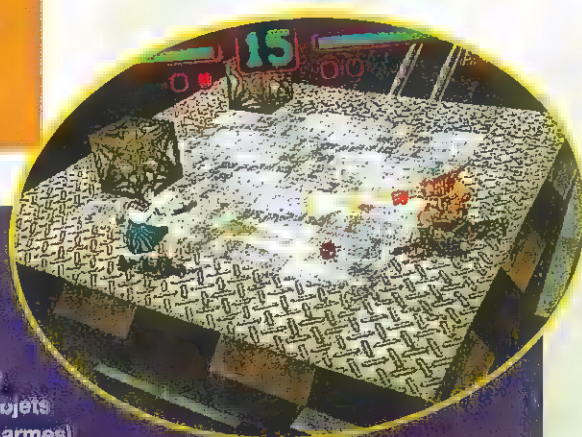
Pour Gouki : faites gauche, bas gauche, bas gauche, bas et maintenez gauche. Appuyez sur un bouton (vous remplacez les gauches par des droites pour le deuxième joueur).



## EHRGEIZ [SQUARE]

Nouvelles photos : Celles-ci concernent le prochain jeu développé par la Dream Factory, à savoir Tobal. Réalisé sur System 11. Ehrgeiz propose une interaction poussée avec le décor (avec rings sur plusieurs niveaux) et des objets utilisables par les personnages (mines, caisses, armes) appelé "all-range battle". Les armes et pouvoirs à distance sont eux aussi exploitables. Ayame, la petite écolière modèle

(Sakura ?), possède ainsi un yoyo d'attaque. Il serait judicieux de limiter l'usage de ces armes afin que la partie ne vire pas au shoot pure et simple ! Mais comme le jeu n'en est qu'à 50 % de son développement, on espère et on attend de voir...



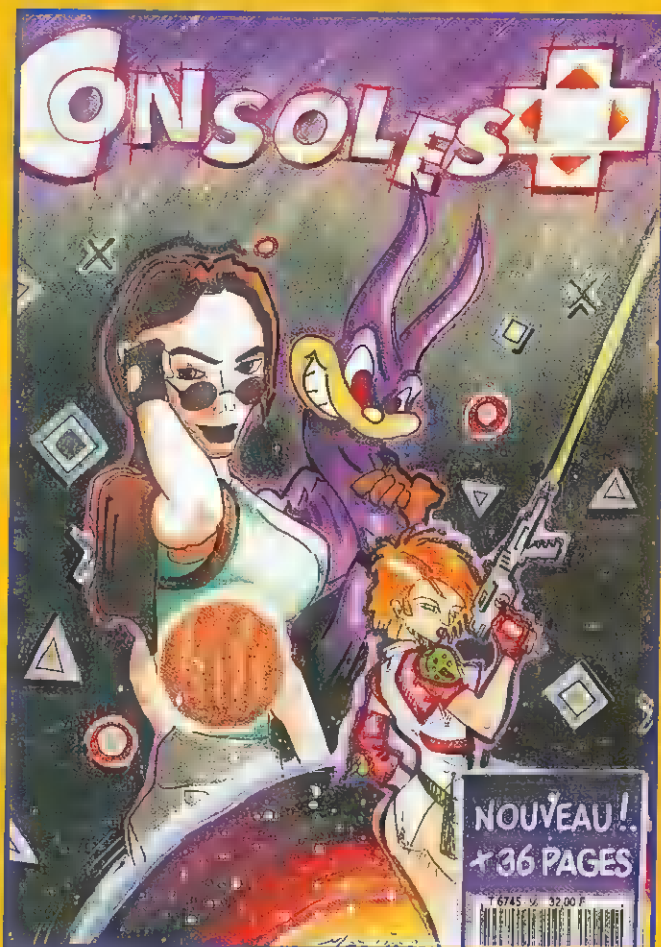


**D**n cette période de glaciation hivernale, Trollie et moi partons, comme chaque année, faire du ski. Je ne sais pas si vous êtes au courant, mais c'est mon oncle Hourkh qui a inventé ce sport. Les skis étaient à l'époque taillés dans d'énormes défenses de Halpin, une sorte de gros mammouth plus imposant et plus poilu qu'un Panda (d'où l'origine du nom ski alpin). Depuis, la tradition s'est transmise de génération en génération, et ce sport fait le bonheur de beaucoup d'entre vous aujourd'hui. Sur ce, bonne glissade les amis.

Bomboy et Trollie, celui Killy c'est celui qui l'est !

## VAINQUEUR DU MOIS

Le grand vainqueur de ce début d'année est incontestablement Maxime Vanhaverbeke. Le dessin qu'il nous a envoyé est absolument magnifique, tant au niveau des couleurs que de la technique utilisée. La composition est excellente, et on se doute que Maxime a vraiment dû se casser la tête pour réaliser sa couverture. Certes, son nom de famille n'est pas facile à prononcer du premier coup, mais il gagne néanmoins un abonnement à Consoles+. Ça, c'est pas difficile à comprendre ! Bien joué, mon ami.



## OH SAMMMMY !

**Q**Encore un lecteur qui me pose des tonnes et des tonnes de questions sur la Nintendo 64. En fait, elles touchent plus particulièrement à Zelda. Il souhaite connaître le support du

**R**Salut Samy. Zelda est un jeu très attendu sur la Nintendo 64, surtout depuis que AHL est revenu du Japon. Il y a joué et, pauvres de nous, il ne se passe plus une journée sans qu'il en parle. Zelda 64 sortira une première



occupera 256 Mb, ce qui en fait le plus gros jeu jamais créé par Nintendo. Pour la petite histoire, sache que le jeu sera finalement deux fois plus important que le projet initial ! Ce qui explique certainement les nombreux reports des dates de sortie. Une version DD64 est aussi prévue, quelques mois plus tard. Il ne s'agira pas du même jeu, mais d'un Add-on proposant une quête différente. Il s'agit, là aussi, d'une première sur une console (ce genre d'opération est courant sur micro, mais pas dans le monde des consoles). Zelda 64 devrait sortir au début du printemps au Japon et sûrement à Noël 98 en France.

## BEREAUX N'EST PAS UN BLAIREAU

**Q**Mathieu Bereaux possède une N64 et une Playstation (le veinard !). Il aimerait connaître les dates de sortie en version officielle des titres suivants. Sur Playstation : Resident Evil 2, Men in Black, Parasite Eve et Medievil. Sur N64 : Goemon, San Francisco Rush, Mace the Dark Age, Super Mario 2, Diddy Kong Racing

**R**Salut Blaireau. Oups ! M. Bereaux, pardon ! Donner les dates de sorties officielles n'est pas vraiment facile : les éditeurs changent souvent d'avis ! Tel jeu est retardé, un autre est avancé (plus rarement). La plupart des jeux qui figurent sur ta liste sont des titres japonais ou américains, ce qui rend encore plus approximatives leurs dates de sortie en France en version officielle. Resident Evil 2 sera sur les étals japonais cet hiver, on ne le verra donc pas avant le printemps en France. Men in Black devrait lui aussi sortir dans la première partie de l'année 98, tout comme Medievil, annoncé pour le mois de mai ou juin. Parasite Eve reste un mystère pour moi, disons qu'il pourrait (note bien l'emploi du conditionnel) sortir pour la rentrée prochaine. En ce qui concerne les jeux Nintendo 64, certains comme Diddy Kong Racing, Mace the Dark Age ou San Francisco Rush sont déjà disponibles en version officielle. Je n'ai aucune idée de la date de sortie de Mission Impossible ou de Goemon, désolé ! Zelda 64 est attendu pour le printemps prochain au Japon, et je pense que la version française arrivera pour Noël 98. Il y a fallu

NIL  
BIS

Q

ses se  
Theme  
Coolbe  
un jou

R

jamais  
pourra  
un jeu  
cette  
Japon  
active





Oups !  
ardon !  
es de  
pas  
eurs  
is ! Tel jeu  
st avancé  
part des  
liste sont

encore  
rs dates  
version  
2 sera sur  
ver, on  
ant le  
en in  
ortir dans  
nnée 98,  
nnoncé  
uin.  
ystème  
pourrait

la  
qui  
do 64,  
ong  
ge ou  
déjà  
ficielle.  
date de  
ble ou  
la 64  
mps  
ense  
rri vera

## NINTENDO 64 BIS REPETITA...

**Q** Et pan, une question Nintendo 64 de plus ! Julien, de Rouen, du haut de ses seize ans, aimerait savoir si Theme Park, Resident Evil, Coolboarders et V-Rally sortiront un jour sur la Nintendo 64.

**R** Salut Julien. Je doute que Resident Evil, V-Rally et Coolboarders sortent jamais sur N64. Par contre, il se pourrait bien que Theme Park, ou un jeu dérivé, voie le jour sur cette console. Je sais qu'au Japon un Sim City 64 se prépare activement, alors pourquoi pas

CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER  
92514, BOULOGNE CEDEX  
OU ÉCRIS TON COURRIER  
SUR LE 3615 TCPLUS

un Theme Park (mais je ne suis sûr de rien). Un jeu à la Coolboarders est prévu, il s'appelle 1080 Snow Boarding et doit sortir durant le mois de février au Japon. D'après ce que AHL (encore lui !) en a vu lors du salon Space World de novembre 97, le jeu explose Coolboarders 2 ! Autant te dire que le jeu est très attendu par Switch à la rédaction. Un autre titre de snowboarding est aussi en développement sur N64, mais sa date de sortie reste à définir. Un clone de V-Rally à la sauce 64 bits est déjà disponible en version officielle : Top Gear Rally. Certes, le jeu ne propose pas autant de circuits, mais il est tout autant efficace. Mais si tu aimes V-Rally sache que la conversion est actuellement en cours sur N64. La date de sortie reste encore à définir, mais c'est déjà une bonne nouvelle, non ?

## DILEMME... LEMMME OK, C'EST BON

**Q** Raphaël Poppon, un petit gars de 12 ans qui habite Dole dans le Jura (je connais bien le coin, je vais souvent vers Mouchard pendant les vacances !) se retrouve face à un insupportable problème. Il doit choisir entre deux jeux et ne sait pas lequel acheter :

### EN DIRECT DU LABO DU PROFESSEUR GANYDO



HAKIM MOUSSAOUI (PARIS)



YOUSSEF FAHCHOUC (NARBONNE)



YACINE LALAM (PARIS)



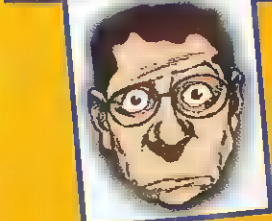
ARAN SAMUS



ALEXANDRE CHICOT



ALAIN PETSANGHA





*Final Fantasy VII ou Tomb Raider II ? Il me demande donc de lui venir en aide.*

**R** Salut Raphaël. Je comprends ton hésitation ! Les deux jeux sont superbes, et il va être bien difficile de te dire lequel des deux choisir. La première réponse qui vient à l'esprit est de te dire d'acheter les deux. Mais, bien évidemment, ce n'est peut-être pas possible. Final Fantasy VII est un jeu de rôles à part entière. Tu gères tes personnages dans des mondes en pseudo 3D aux graphismes magnifiques. Les combats sont nombreux, t'apportent de l'argent et des points d'expérience. Il n'est pas évident et dispose d'une durée de vie conséquente : une cinquantaine d'heures pour un joueur de niveau correct. Les joueurs peu expérimentés le termineront en beaucoup plus de temps. Tomb Raider II est plus porté sur l'action et le but du jeu est différent : tu navigues de niveau en niveau à la recherche de la sortie en affrontant de nombreux ennemis. Les combats se déroulent en temps réel, pas le temps de trop réfléchir, pas de magie : on flingue et après on discute. Quoi qu'il en soit, les deux titres sont excellents et quel que soit ton choix, il te satisfera pleinement.

## COUP DE MAIN A KEVIN

**Q** Kevin Guesdon possède une Playstation (pour une fois, ce n'est pas une Nintendo 64 !) et il voudrait savoir si Duke Nukem, GoldenEye et Turok sortiront sur sa console.

**R** Salut Kevin. Duke Nukem a été testé dans le numéro 70. Le jeu était censé sortir à la fin du mois de novembre, mais depuis la date a été sans cesse repoussée. Il devrait être disponible dans les boutiques à l'heure où tu lis ces lignes. GoldenEye est un jeu exclusivement Nintendo 64. Il a été développé par Rare, qui travaille main dans la main avec

de voir un tel jeu sur Playstation. Turok est toujours prévu sur Playstation. Je ne connais pas encore sa date de sortie.

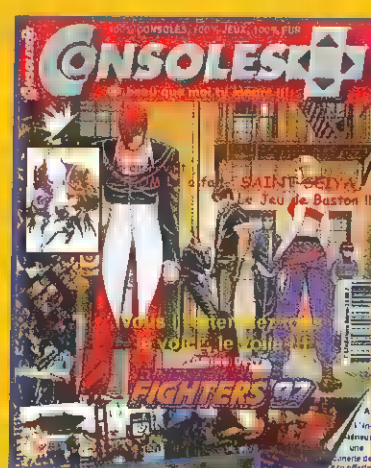
## STÉPHANE PÈTE LES PLOMBS

**Q** Stéphane Aurie (lave plus blanc) n'est pas content et il nous le fait savoir. Il trouve que les notes de Consoles+ sont beaucoup trop élevées. Il ne comprend pas pourquoi un jeu comme Shadows of the Empire a été noté 90%, alors que selon lui il ne mérite pas plus de 45%. Autre exemple, Mario Kart ne mériterait pas plus de 50%, car il trouve la jouabilité mauvaise (il dérape comme un kéké dans les virages et n'arrive pas à rattraper les adversaires).

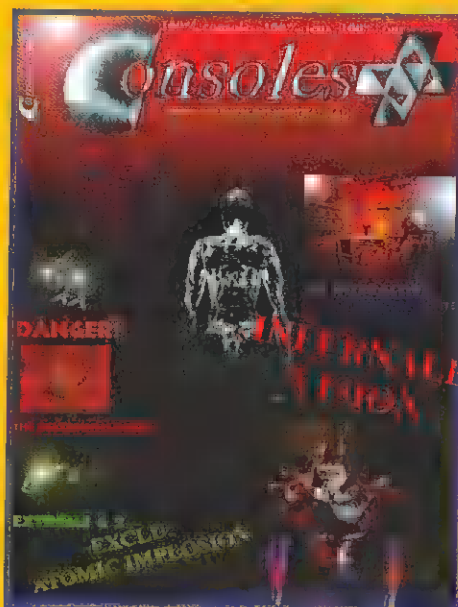
**R** Salut Stéphane. A juste titre, et comme beaucoup de lecteurs, tu trouves que les notes de Consoles+ sont trop élevées. Nous aussi ! J'espère que tu auras remarqué que depuis le numéro de janvier nous les avons revues à la baisse. Désormais, seuls les Mega Hits et Consoles+ d'or auront une note supérieure à 90%, et ils sont rares ! Les jeux notés entre 85 et 89% sont de très bons jeux auxquels il manque un petit quelque chose pour devenir un Mega Hit. Les jeux notés entre 80 et 84% sont des jeux moyens qui peuvent intéresser les incondionnels du genre. De 75 à 79%, le jeu n'est pas vraiment une réussite, on se rapproche du jeu raté. À moins de 75%, c'est un sous-produit qu'il ne faut pas acheter. Voici pour le changement de notation. Concernant ta notation, je ne suis pas du tout d'accord avec toi : Shadows of the Empire est un très bon jeu. Il mérite tout à fait la note qu'il a eue. Il faut y jouer pour apprécier son ambiance. Mario Kart est très certainement le meilleur jeu de kart sur console, et sa jouabilité est excellente. Tu n'arrives pas à diriger ton kart ? Que se passe-t-il ? Dépêche-toi de prendre des cours ! Sais-tu au moins faire les dérapages qui donnent un Turbo ? Non, alors file vite



SOUHEIL SUBERVIE



YÜKIE



TANNY BOUBEKEUR



INCONNU

## N'OUBLIEZ PAS !

- Que vous pouvez toujours m'envoyer vos dessins sur disquette PC, ou Macintosh. Un enregistrement au format JPEG, TIFF ou PICT est impératif pour qu'on puisse les regarder sur nos ordinateurs. Les vainqueurs seront bien entendu récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels. Y a pas d'raison !
- Continuez à m'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. N'hésitez pas à faire des grimaces ou à être naturel si vous êtes déjà moche (nous, avec Switch et le Panda, on est immunisés), on aime bien ça ! Merci les p'tits gars !
- Que Niiico (un nain ternaute) s'occupe de collecter les questions que vous désirez poser via courrier électronique. Envoyez vos demandes à l'adresse suivante : nicolas@imaginnet.fr. ■ vous possédez une adresse E-mail, faites-le savoir dans votre courrier. Je glisserai votre adresse dans le magazine et vous pourrez ainsi communiquer entre vous. Sympa, non ?

\* Pour Nintendo analogique.

OFFRE

Bulletin

☐ OUI, au tarif de

Je recevrai de 6 sem

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code post

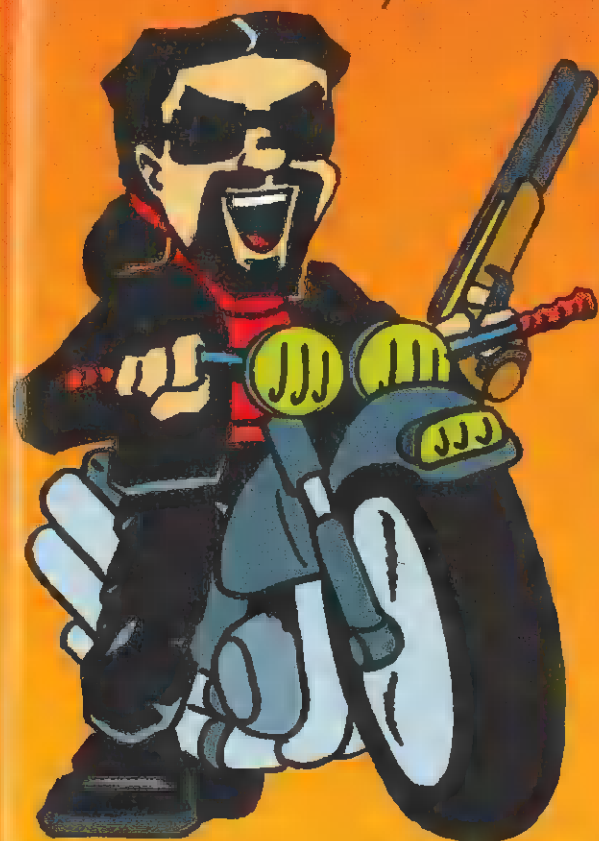
☐ Je joins

☐ Je préfère



**CONSOLES****Abonne-toi  
comme tu le sens !**

Hé mec !  
Viens t'éclater avec  
nous. Abonne-toi  
à Consoles +



**1 AN** (11 n<sup>os</sup>)  
+  
**la manette Superpad\***  
**319 F** seulement



**2 ANS** (22 n<sup>os</sup>)  
+  
**la manette Superpad\***  
+  
**la Memorycard\***  
**599 F** seulement



\* Pour Nintendo 64 : la manette Superpad dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire. La Memorycard : capacité de sauvegarde en mémoire de 32 K. Ne perdez plus jamais vos acquis au cours d'un jeu. Convient spécialement pour une utilisation dans les jeux de sports ou d'aventures. Fonctionne avec tous les jeux Nintendo 64 disposant de l'option "Sauvegarde" (Save).

**OFFRE 1 AN**

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :  
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 16

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros)  
au tarif de **319 F** au lieu de **542 F** soit **223 F d'économie**  
Je recevrai la manette Superpad (dans un délai  
de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : [ ] [ ] [ ] [ ] Ville : .....

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Date d'échéance : [ ] [ ] [ ] Signature obligatoire : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

C + 72 A

**OFFRE 2 ANS**

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :  
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 16

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **2 ans** (22 numéros)  
au tarif de **599 F** au lieu de **1 004 F** soit **405 F d'économie**  
Je recevrai la manette Superpad et la Memorycard (dans un délai  
de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : [ ] [ ] [ ] [ ] Ville : .....

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Date d'échéance : [ ] [ ] [ ] Signature obligatoire : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

C + 73 B

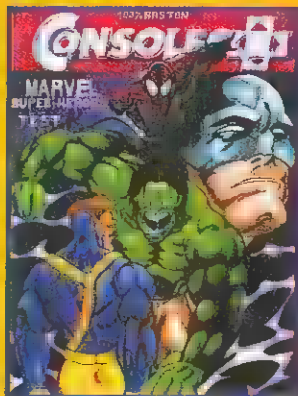


## SOPHIE, MA CHÉRIE

**Q** Sophie est une des rares lectrices de Consoles+ à se donner la peine de m'écrire. Pour la remercier, je publie sa lettre et lui demande de m'envoyer sa photo (sur la plage en maillot de bain). Chose incroyable, elle est fan de football. Elle apprécie tout particulièrement le management des clubs. Ainsi, elle me demande si un tel jeu existe sur Playstation. Grande "amatrice" de sport de ballon, elle apprécie aussi les jeux de foot américain et aimerait qu'on en teste plus souvent.

## LE PRIX D'EDDY KACE

Nos amis de la Réunion sont de plus en plus nombreux à envoyer leurs dessins. Ce mois de février n'échappe pas à la règle, et Samuel Lebon est le grand gagnant du prix d'Eddy Kace. Il recevra le prochain Consoles+ dédié par toute l'équipe, chez lui, dans sa maison de l'île de la Réunion, bien au chaud. Il faut dire que sa couverture des X-Men a retenu toute mon attention : Samuel a parfaitement su faire ressortir de l'ombre chacun des personnages ainsi que leur imposante musculature. Bravo Samuel !



**R** Bonjour belle Sophie. Enfin une jeune fille qui ose m'écrire ! Suis-je si répugnant ? Est-ce ma blonde moustache qui vous effraie, Mesdemoiselles ? A moins que ce ne soit l'odeur pestilentielle de Trollie. Si c'est le cas, je vous rassure tout de suite : on s'habitue rapidement. Donc, ma douce Sophie, tu apprécies énormément les simulations de sport, et plus particulièrement celles de football. Si tu aimes manager des équipes, t'occuper des transferts de joueurs, les masser après un match épuisant, les surveiller dans les douches, je te conseille vivement Football Manager 2 sur Playstation. Tu verras, tu ne seras pas déçue.

Les jeux de foot américain sont très nombreux aux Etats-Unis, car là-bas ce sport est très populaire. En France, il l'est

Electronic Arts et Acclaim sortent régulièrement des jeux exploitant ce sport. La série des Quaterback Club est excellente, nous avons d'ailleurs testé dans notre dernier numéro la version Nintendo 64 de ce jeu. Heureuse ?

## PATRICK, MAIS PRESQUE

**Q** Patrick Tiv, est un petit gars de Besançon, et c'est un mec comme je les aime : direct et efficace, il ne me pose qu'une seule question ! En

l'occurrence, il aimerait savoir si Psygnosis a le projet de développer Formula One ou Formula One 97 sur Saturn.

**R** Salut Patriiiiick ! Toi, tu es mon ami pour toujours : une seule question, j'aime ça. Tu l'auras peut-être remarqué, Psygnosis ne développe ses jeux que sur Playstation. C'est une autre société qui s'occupe de programmer ses titres sur Saturn. Pour l'instant, Formula One 97 n'est pas annoncé sur la 32 bits de Sega, et je doute qu'il le soit un jour. La précédente version, Formula One, n'a toujours pas vu le jour sur Saturn, même 18 mois après sa sortie sur Playstation. Le nombre de jeux Psygnosis convertis sur Saturn est hélas trop faible, ce n'est pas toi qui diras le contraire. On peut toujours espérer, mais

## ANAÏS ANAÏS

**Q** Anaïs Huchard habite Bruxelles, en Belgique, et aimerait avoir des précisions concernant le concours de couvertures dans Consoles+. A savoir : le format du dessin, le type de papier, le matos à utiliser, la taille des enveloppes, et si on peut plier ses dessins. Anaïs aimerait aussi savoir s'il faut inscrire quelque chose de particulier au dos du dessin.

**R** Salut Anaïs. Tu as raison de me poser cette question. Beaucoup de lecteurs m'envoient des dessins sympathiques que je ne peux pas publier. L'idéal est d'envoyer vos œuvres sur une feuille de format A4 (21 x 29,7 cm) dans une enveloppe de la même taille. Evitez de plier vos dessins, car ça laisse des traces gênantes quand nous les publions dans le magazine. Vous pouvez dessiner en utilisant n'importe quelle technique : feutres, crayons de couleurs, aquarelle, peinture... peu importe. Mais il ne faut surtout pas réaliser un dessin au crayon de papier : c'est trop complexe à reproduire et le résultat dans le magazine serait catastrophique. N'oubliez surtout pas d'indiquer au dos du dessin votre adresse complète, ainsi que de fournir une photo de vous (surtout les filles !). Voilà, je pense avoir tout dit.

## PROBLÈME DE BYTE

**Q** Gérard Fabrice a des problèmes avec ses bytes (il n'est pas le seul, mais il n'y a que lui pour oser en parler). Il aimerait connaître la différence entre un mégabyte et un mégabit. Outre cet épineux problème, Fabrice se demande si un jour les consoles dépasseront la puissance des PC. Une question que tout le monde se pose à la rédaction !

**R** Salut Fabrice. Tu as du mal à faire la différence entre les bits et les bytes. Je te comprends et ce n'est pas



C'est la même chose pour les megabytes (Mb) et les mégaoctets (Mo) : 8 Mb = 1 Mo. A la différence des jeux sur micro PC ou Mac, quand on parle de la taille mémoire d'un jeu sur console, on donne généralement sa taille en megabytes. Par exemple, le prochain Zelda sur Nintendo 64 occupe un espace de 256 Mb, ce qui fait 32 Mo.

En ce qui concerne ta seconde question, sache qu'il est difficile pour une console de dépasser la puissance d'un PC. En effet, une console reste sur le marché de longues années sans pouvoir progresser ni gagner en puissance. Au contraire du monde du PC qui, lui, évolue à très grande vitesse : tous les mois, de nouvelles machines toujours plus puissantes arrivent sur le marché : en trois ans, le monde du PC est passé du DX2 cadencé à 66 MHz (le top à l'époque) au Pentium II à 300 MHz ! Et ce n'est pas terminé ! Intel annonce des machines à 500 et 600 MHz pour la fin de l'année 98 ! Rappelons que la fréquence du microprocesseur de la Nintendo 64 (la console la plus puissante du moment) est de 90 MHz environ. En résumé, ce qui fait la force d'un PC, c'est qu'il est évolutif : si la vitesse de son microprocesseur devient trop "lente", on change de microprocesseur pour un plus rapide ou on achète une carte 3D accélératrice (du genre 3Dfx). Note aussi que la résolution graphique d'un PC est bien meilleure que celle d'une console. Dans le monde des consoles, quand une machine devient obsolète... on en change (et tous les jeux qui vont avec !). Quoi qu'il en soit, certains jeux sur console n'ont pas d'équivalent sur PC... Miyamoto travaille chez Nintendo, pas chez





se pour les  
les  
Mb = 1 Mo.  
jeux sur  
quand on  
moire d'un  
donne  
lle en  
mple, le  
Nintendo 64  
le 256 Mb, c  
ta seconde  
est difficile  
dépasser la  
En effet, une  
marché de  
s pouvoir  
en  
aire du  
évolue à  
tous les  
achines  
tes arrivent  
is ans, le  
ssé du DX2  
top à  
Il à  
pas  
e des  
0 MHz  
98 !  
quence du  
a  
de la plus  
est de  
sumé, ce  
C, c'est  
vitesse de  
devient  
de  
un plus  
ne carte  
enre 3Dfx).  
lution  
bien  
ne  
e des  
achine  
en change  
nt avec !).  
ins jeux  
Miyamoto  
pas chez

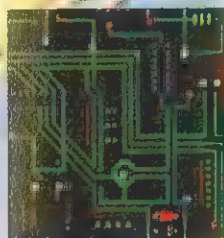
# Trendy JEUX VIDÉO

26, RUE MONGE - PARIS 75005

Tél.: 01 55 42 12 11

MÉTRO - CARDINAL LEMOINE (LIGNE 10)

## TRENDY CASSE LES PRIX !!!



Kit d'installation\*

MULTI-STANDARD PLAYSTATION (PLAN FOURNI)

### 49 FRS\*\*

\* CE KIT VOUS PERMETTRA D'UTILISER LES JEUX D'IMPORT AVEC UN GAIN DE RAPIDITÉ DE 20% \*\* OU 99 FRS PAR NOTRE TECHNICIEN



ACCESSOIRES COMPATIBLES N64

CABLE RGB	99 F
PAD	149 F
RALLONGE MANETTE	29 F
MEMORY CARD 1 MÉGA	79 F
ADAPTATEUR N64	
COMPATIBLE STARFOX	89 F
VIBREUR LUMINEUX	89 F
VIBREUR LUMINEUX	
+ MEMO 256 2 IN 1	149 F
BOITIER ALIM. N64	199 F



429 F



399 F



ACCESSOIRES COMPATIBLES PSX

MEMORY CARD 1 MÉGA	79 F
MEMORY CARD 120 BLOCKS	179 F
CABLE RGB	49 F
CABLE LINK	29 F
MANETTE COULEUR (JAUNE, ROUGE, VERT, BLEU)	69 F
RALLONGE MANETTE	29 F
WONDER STICK (MANETTE D'ARCADE PSX/SAT)	299 F

REAL ARCADE GUN (PISTOLET AVEC EFFET DE RECUL + PEDALIER COMPATIBLE AVEC TOUS LES JEUX PLAYSTATION ET SATURN)

399 F



329 F



329 F

AUTRES TITRES ET CONSOLES APPELEZ-NOUS !!!

TRENDY VOUS RACHETE CASH SS OU ECHANGE TOUS VOS JEUX ET CONSOLES

BON DE COMMANDE

NOM : \_\_\_\_\_  
 PRÉNOM : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_  
 VILLE : \_\_\_\_\_  
 CODE POSTAL : \_\_\_\_\_  
 REGLEMENT PAR CHEQUE OU MANDAT UNIQUEMENT  

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX

ACCESSOIRES COMPATIBLES SATURN

CABLE RGB	99 F
PAD	49 F
RALLONGE MANETTE	29 F
MEMORY CARD 8 MÉGA	99 F
RAM CARD	89 F
WONDER STICK (MANETTE D'ARCADE PSX/SAT)	299 F
ADAPTATEUR	
SATURN IMPORT	69 F

REAL ARCADE GUN (PISTOLET AVEC EFFET DE RECUL + PEDALIER COMPATIBLE AVEC TOUS LES JEUX PLAYSTATION ET SATURN)	399 F
---	-------

# WINNER'S GAMES

Le pro du jeu vidéo

Tous les hits ! Toutes les nouveautés !



"Voir modalités magasin"

A LYON pour l'accueil, le choix, les conseils et les prix, Y PAS PHOTO

Jeux sur Nintendo 64  
Playstation, Saturn,  
Super Nintendo,  
les meilleurs jeux sur PC, etc.

CARTE DE FIDÉLITÉ - ÉCHANGE - RACHAT

2 adresses !

51, rue Victor Hugo  
(métro Ampère)  
LYON-2ème  
Tél. 04 78 42 77 94

103, rue Anatole France  
(angle av. Henri Barbusse - Métro Gratte-Ciel)  
VILLEURBANNE  
Tél. 04 78 85 08 46

POUR JOUER AVEC TOUS LES JEUX PLAYSTATION  
MODIFICATION de votre  
**PLAYSTATION**

VOUS MÊME

KIT facile à poser.  
Livré chez vous avec  
photo couleur et notice

### 68 F

(port compris)

Envoyez nous votre  
console PlayStation  
pour modification

Retour sous 24h dès  
réception de votre console.

### 159 F

(port compris)

CABLE RGB  
PlayStation

### 55 F

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS UN SEUL NUMERO

PAR NOTRE TECHNICIEN  
(30 à 40 min)

### 138 F

2 adresses pour vos  
modifications

**TAI YOU VIDEO**

44 avenue d'Ivry  
Centre Commercial Oslo  
75013 PARIS

Pour vos commandes  
une seule adresse :

**FANTASY GAME**

52 Rue de l'Université  
69007 LYON

REVENDEURS  
CONTACTEZ NOUS



# Grand concours

## Automobili Lamborghini

### PASSEZ À LA VIT

280 gagnants  
+ de 500 lots

## REMPORTEZ LE CHAMPIONNAT AUTOMOBILI LAMBORGHINI ET GAGNEZ :

### 1<sup>er</sup> prix

1 stage de pilotage  
de 2 jours pour  
1 personne  
à la Lamborghini  
Driving Academy  
d'Imola en Italie!



### 2<sup>e</sup> au 4<sup>e</sup> prix

1 semaine pour  
2 personnes  
à la montagne?

### 5<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> prix

1 volant  
compatible  
Nintendo 64

### 11<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> prix

2 manettes  
et 1 kit vibration  
Nintendo 64



### 21<sup>e</sup> au 70<sup>e</sup> prix

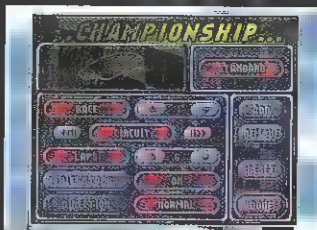
1 paire de lunettes  
de soleil Sunrock



### 71<sup>e</sup> au 100<sup>e</sup> prix

1 tee-shirt et 1 casquette  
Automobili Lamborghini

**Pour participer**, vous devez gagner, au jeu Automobili Lamborghini sur Nintendo 64, le championnat "standard" en mode "expert" (6 tours sur les 6 circuits avec une Lamborghini Diablo). Une fois le championnat gagné, photographiez le tableau de victoire final qui s'affiche à l'écran. Renvoyez alors le bulletin de participation ci-contre dûment complété, accompagné de votre photo d'écran sur laquelle le "victory code" doit être parfaitement lisible. Le classement des 100 meilleurs temps déterminera la liste des gagnants. La réponse à la question subsidiaire départagera les éventuels ex-aequo.



Choix : standard



Choix : mode expert



Tableau de victoire final



EXTRA  
Pic-jou  
vroum  
4) 10 v  
quatre  
7 cm  
1.1  
1.1

NOM  
ADRE  
CODE  
AGE :

Com



# TSSE SUPÉRIEURE

**JOUEZ AU 08.36.68.11.41\***

**du 10 décembre 1997  
au 10 février 1998  
et gagnez  
chaque semaine**



**2<sup>e</sup> au 5<sup>e</sup> prix**

**1 jeu Automobili  
Lamborghini**

**11<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> prix**

**1 tee-shirt et 1 caquette  
Automobili Lamborghini**



**1<sup>er</sup> prix**

**1 Nintendo 64  
et 1 jeu  
Automobili  
Lamborghini**



**6<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> prix**

**2 places de cinéma  
valables dans les  
salles Gaumont  
1 tee-shirt Automobili  
Lamborghini**

**EXTRAIT DU RÈGLEMENT** Le Grand Concours Automobili Lamborghini est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 21 novembre 1997 au 27 février 1998 minuit (cachet de la poste faisant foi). Ce jeu se décompose en 2 parties : a) Un concours par téléphone du 10 décembre 1997 au 10 février 1998 inclus. Chaque semaine les 20 meilleurs scores réalisés sur le 08.36.68.11.41\* seront récompensés. Chacune des 9 sessions concours commence le mercredi à 0h00 et se termine le mardi à 23h59. Le règlement complet est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris. b) Le championnat Automobili Lamborghini qui récompensera les auteurs des 100 meilleurs scores réalisés sur le jeu Automobili Lamborghini en mode "expert" par défaut. Ne seront pris en compte que les bulletins dûment remplis et accompagnés d'une photo d'écran du tableau de victoire. Le règlement complet du Championnat Automobili Lamborghini est déposé en l'étude de Maître Ochoa, huissier de justice, 2 rue Paul Eluard, 93000 Bobigny. Les 2 règlements sont disponibles sur simple demande écrite à : Titus, Concours Automobili Lamborghini, 310 avenue Daniel Perdrigé, 93370 Montfermeil.

1. Le 1<sup>er</sup> prix comprend le billet d'avion aller-retour Paris/Bologne et l'ensemble des prestations du stage (transferts, nuits d'hôtel, repas, prêt des voitures, mise à disposition du circuit d'Inola). Si le gagnant est un mineur de moins de 18 ans qu'il n'est pas détenteur d'un permis de conduire catégorie B, le stage sera remplacé par un séjour de même durée; l'ensemble des prestations sera identique, mis à part pour les cours de pilotage qui seront remplacés par des tours de circuit avec un pilote.

2. Le 2<sup>e</sup> prix comprend, pour personnes, l'hébergement en résidence tourisme et le forfait de réparations mécaniques pour 6 jours, pendant la période du 7 mars au 18 avril 1998. La destination est soumise aux disponibilités au moment de la réservation et pourra être l'une des 10 stations du catalogue hiver 97/98 de Class Rêves.

## Bulletin de participation

à retourner, accompagné d'une photo d'écran du tableau de victoire, avant le 27 février 1998 minuit à :  
Titus/ Concours Automobili Lamborghini / 310 avenue Daniel Perdrigé / 93370 Montfermeil

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

AGE : ..... VICTORY CODE (12 chiffres) : .....

### Question subsidiaire

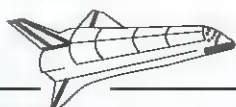
Combien de joueurs auront envoyé leur bulletin de participation au Championnat Automobili Lamborghini au plus tard le 27 février 1998 minuit ?



## Super Nintendo

CASPER	349,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
DBZ HYPER DIMENSION		SIM CITY 2000	349,00
+ 1 MANETTE	449,00	SPIROU	199,00
FIFA 98	329,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		TERRANIGMA + GUIDE	399,00
SOCCER DE LUXE	399,00	TETRIS ATTACK	349,00
LE ROI LION	299,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00
LOST VIKING 2	299,00		
LUCKY LUCKE	249,00		
NBA LIVE 97	249,00		
SCHTROUMPS ■	299,00		

• MANETTE RHINO	69,00
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00

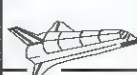


## Promos

ASTERIX	149,00	MYSTIC QUEST	129,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00	NHL 96	129,00
BATMAN FOR EVER	149,00	PACK ATTACK	149,00
DONKEY KONG 1	249,00	PLOK	129,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	REVOLUTION X	99,00
F ZERO	149,00	SUPER BC KID	149,00
HAGANE	99,00	STARTRECK DEEP	149,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	STAR WARS	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00	SUPER SOCCER	149,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00	SUPER TENNIS	149,00
JUDGE DREDD	149,00	TETRIS + DR MARIO	249,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN AU TIBET	199,00
LES SCHTROUMPS	199,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	199,00
MARIO KART	199,00	WARLOCK	129,00
MORTAL KOMBAT	129,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00	WRESTLEMANIA	169,00
		ZELDA 3	229,00
		ZOOP	99,00

## Megadrive

FIFA 98	299,00	MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	199,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	199,00	NBA LIVE 97 (EUR)	199,00
J. MADDEN 97(EUR)	199,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	199,00
		• MANETTE 6 BOUTONS	69,00



## Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	149,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	129,00
+ ADAPTATEUR	199,00	NHL 96 (EUR)	149,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM ■ (EUR)	149,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
FIFA 97 (EUR)	169,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	SOLEIL (EUR)	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	99,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	199,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	199,00
NBA JAM TE (EUR)	129,00	ZOOP (EUR)	69,00

## Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR  
MULTIJEUX 999 F

**DINOSAURE VIRTUEL  
+ CALCULATRICE**  
ou  
**CHIEN VIRTUEL + CALCULATRICE**  
**99 F**

## Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F

ASTERIX	149,00	MARIO PICROSS	199,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00	MAX	99,00
BOMBER JACK	99,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BRAIN DRAIN	199,00	MORTAL KOMBAT 3	169,00
DOCTEUR MARIO	129,00	PINOCCHIO	249,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00	POP UP	99,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	PRIMAL RAGE	99,00
EARTH WORM JIM 2	129,00	SPIROU	129,00
F1 RACE	129,00	STREET FIGHTER 2	249,00
FERRARI	129,00	TAMAGOSHI	199,00
GOLF	129,00	TARZAN	169,00
HERCULE	249,00	TETRIS ATTACK	199,00
KILLER INSTINCT	199,00	TINTIN AU TIBET	199,00
KIRBY'S DREAM LAND	199,00	UN INDIEN DANS LA VILLE	249,00
LE ROI LION	249,00	WARIO LAND	199,00
LES SCHTROUMPS	199,00	WAVE RACE	129,00
MARIO ET YOSHI	129,00	WWF RAW	149,00
MARIO LAND	169,00	ZELDA	129,00
MARIO LAND 2	199,00		

## CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM **990 F**

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

## Nec

→ MEMORY CARD 199 F

**CD** CD LISTE DES JEUX  
DISPONIBLE SUR DEMANDE

## Jaguar

Tous les jeux  
à 99 F !

**DINOSAURE, CHIEN  
ou DAUPHIN VIRTUEL**  
**49 F**

## Virtual Boy

VIRTUAL BOY  
+ 1 JEU 299,00

## 3DO

ALONE ■ THE DARK 2 (VF)	99,00	KING DOM :		SNOW JOB	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	THE FAR REACHES	99,00	SPACE HULK	99,00
BATTLE SPORT	99,00	LAST BOUNTY HUNTER	99,00	SPACE PIRATE	99,00
CASPER (NTSC)	99,00	OLYMPIC GAMES	299,00	STAR BLADE	99,00
CORPSE KILLER	69,00	PEOPLE BEACH GOLF	99,00	STATION INVASION	99,00
DOOM	99,00	PGA 96	99,00	STELLA 7	79,00
FIFA SOCCER	99,00	PSYCHIC DETECTIVE	69,00	STRIKER	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00	QUARANTINE	99,00	SYNDICATE	99,00
FLYING NIGHTMARE	99,00	RETURN FIRE	99,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
HELL	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00	VIRTUOSO	99,00
IMMERCENARY	99,00	SAMPLER 2 10 DEMOS		WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	WING COMMANDER 3	99,00
IRON ANGEL	99,00	SHOCK WAVE 1	69,00	ZNADNOST	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00		

## Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00	WORLD HEROES II	249,00
FATAL FURY II	249,00		

## Neo Geo CD

→ NEO GEO CD + 1 jeu au choix **2490 F**

AGRESSOR OF THE DARK		NINJA MASTER	199,00
COMBAT	199,00	POWER SPIKES	149,00
ALFA MISSION 2	199,00	PULSTAR	199,00
FATAL FURY 3	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	399,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
FOOTBALL FRENZY	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
GHOST PILOT	199,00	VIEW POINT	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00	WORLD HEROES PERFECT	199,00
KING OF FIGHTER 97	399,00		

## PARIS

121, bd Voltaire  
75011 PARIS - M° Voltaire

## PARIS

38, rue J. Rivoli

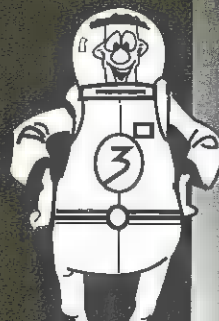
## LILLE

2, rue Faidherbe  
Tél : 03 20 55 67 43

## DOUAI

37, rue Saint Jacques  
Tél : 03 27 97 07 71  
VANNE

ESPACE 3 games









## emap.alpha

150, rue Gallieni  
92100 Boulogne-Billancourt  
Tél. : 01 41 86 16 00  
Directeur délégué  
Gorune Aprikian (16 10)  
Directeur du marketing  
Roland Clavierie (17 63)  
Responsable administratif et financier  
Christel Marjotte Beyerlian (16 03)

## CONSOLES+

150, rue Gallieni  
92100 Boulogne-Billancourt  
Tél. : 01 41 86 16 72  
Fax rédaction : 41 86 16 96  
Fax pub : 41 86 17 67  
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.  
Directeur d'édition  
Vincent Cousin (16 05)  
Rédacteur en chef  
Alain Huyghe-Lacour (AHL)  
Secrétaire  
Juliette van Paaschen (16 72)  
Rédacteur  
Richard Homsy (Spy)  
Chef de rubrique  
Nicolas Gavet (Nico)  
Secrétaire de rédaction  
Ivan Gaucher  
Création maquette  
Catherine Verchère  
Maquette  
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1<sup>re</sup> maquettiste)  
Ont collaboré à ce numéro  
Christophe Kagotani, correspondant permanent au Japon, Gia-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Sébastien Le Charpentier (Cheub), Fabrice Collin, Tiburce, Nathalie Reuiller, Bernard Rouget, Philippe Karakasyan, Eléonore Rosenberg.  
Directrice commerciale  
Lara Wytychinsky (16 24)  
Directrice de publicité  
Carine Barre (16 31)  
Chef de publicité  
Karine Le Brozec (16 32)  
Maquette publicité  
Dominique Chagnaud  
Bureau de Lyon  
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10  
Responsable marketing  
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)  
Assistante marketing  
Annie Perbal (17 55)  
Fabrication  
Isabel Delanoy (17 90)

**Service abonnements**  
Tél. : 01 64 81 20 23  
France : 1 an (11 numéros) : 297 F (TVA incluse)  
Etranger : 1 an (11 numéros) : 398 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter)  
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 397 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.  
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets), BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA.  
Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. Principal actionnaire : EMAP FRANCE.  
Propriétaire : EM-IMAGES. PCA et directeur de la publication : Keith Marriott. N° de commission paritaire : 73201. Dépôt légal : janvier 1998.  
Photocomposition, montage : Euronumerique. Photogravure : EPS, PPDL. Imprimeries : BV Roto, Tremblay-en-France (93); Imaye, Laval (53). Distribution : Transport Presse.  
Département diffusion : Directeur délégué : Pierre Christophe. Directeur des ventes France/Export : Annie Baron. Trade Marketing : Marlène Reux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E 76.  
La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute propriété. Les anciens numéros de

## VENTES

## PLAYSTATION

Vds sur PS Euro : Résident Evil, Burn-Road, Vol Madcatz. Sébastien ROUSSEAU, 27 rue des Epondeux, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 01.48.29.53.70.

Vds Jx PS et Sat de 130 F à 220 F pce : FF7, Cras + 2, etc... Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 01.49.11.13.76.

Vds CD de Démo (Croc, Adidat, Power, Soccer, etc.) + Overload. Renaud BADELIER, 13, rue du Maréchal Leclerc, 61260 Saint-Just-Sauvage. Tél. : 03.26.80.07.84.

Vds PSX, the, Mehdi BOUHALOUA, 1, square Henri-Dunant, 93260 Les Lilas. Tél. : 01.43.63.02.54.

Vds, Ach. éch., JX N64 PSX Nec. Bertrand MUR, Rue Principale, 65240 Arreau. Tél. : 05.82.88.62.67.

Vds V-Rally : 200 F; Total : 100 F; Fila 97 : 150 F; T-NBA 96. Lionel KTORZA, 74 rue le Colombier, 13190 Allauch. Tél. : 04.91.21.93.72.

Vds Fila 97 sur Playstation : 80 F. Ludovic BLAZY. Tél. : 04.93.44.10.17.

Fighting Force : 300 F. Hugo MASLARD, 40, rue Exelmans, 75140 Vélizy. Tél. : 01.39.46.58.44.

Vds Jx PSX Wipeout : 100 F; NFS : 100 F; Formula 1 : 200 F. Damien HACINI, Viseu Lieu dit, 71710 Marmagne. Tél. : 03.85.56.10.95.

Vds PSX Multi Standard + 2 pads + mémoire Card + 26 jx, px : 4 500 F. Serge MONTFARO, 10, rue Gabrielle, 75018 Paris. Tél. : 06.60.11.55.90.

Vds 5 jx, PSX : 650 F; Tomb Raider, Résident Evil, Over Blood... Frédéric PETRONIO, 37 rue des Fades, 06510 Gattières. Tél. : 04.93.08.39.25.

Vds PS + 2 man. + MC + Soul-B + V-Rally + Exhumed, px : 1 400 F. Xavier DENAND, 31/191, rue de l'Avenir, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 01.48.29.34.89.

Vds Nbx jx playstation (Jap-USA-Français). Pierre CARLIA, 382, bd Exupéry, 38230 St Colombes. Tél. : 01.74.96.28.52.

Vds Tomb Raider : 150 F; Pandem Onim, Extrême Tennis, True : 100 F. Jean-Philippe CARPANO, 12, chemin des Rompides, 13820 Ensues-la-Rodonne. Tél. : 04.42.44.86.30.

Vds jx PSX Jap et US de 100 à 250 F. Sébastien VIROT, Le Tremblay, 91190 Boissy. Tél. : 03.85.81.61.91.

Vds playstation multistandard + 23 jx + mem Card + man, px : 2 500 F. Régis LEJEAN, 15, rue du Pavé Neuf, 77250 Moret-sur-Loing. Tél. : 06.12.35.71.28.

## SATURN

Vds R-Evil 200 F, Last Bronx, F. Gemamix Jap. Stéphane VEILLON, 20, rue de la Fusterie, 66000 Perpignan. Tél. : 06.80.17.24.52.

Vds Saturn + 3 jx + 2 pads, px : 750 F. Thierry BOITEAU, L'Hermès, 49500 Segre. Tél. : 02.41.61.96.42.

Vds Sega Rally, px : 250 F. Jérémie ROUSSINET, 53, route National, 51240 Chopy. Tél. : 03.28.67.51.69.

Vds SAT + 2 man. + Vol. + 11 jx (C & S. Rally, Nights, Tom. R), px : 200 F. Christophe AISSA, 292, rue Charpentier, 59111 Bouchain. Tél. : 03.27.27.70.38.

Vds Saturn + 2 man. + adapt. Uni + 5 jx (Manx TT). Ludovic EVANNO, 2, rue Diderot, 54130 Saint Max. Tél. : 03.83.21.29.92.

Vds Saturn 2 jx + 2 man. + 2 démo, px : 1 000 F. Anthony PONCET, 609, rue Hélène, 78530 Bus. Tél. : 01.39.55.15.84.

Vds sur Saturn Resident Evil, px : 230 F. F. Megamix Jap : 160 F. Stéphane VEILLON, 20, rue de la Fusterie, 66000 Perpignan. Tél. : 06.80.17.24.52.

Vds Saturn + adapt. US/JAP + Sega Rally + 1 pad + WHP, px : 750 F. Girard Alexandre, 7, place de l'Eglise, 95750 Le Bellay-en-Vexin. Tél. : 01.34.67.41.89.

Vds Worldwide Soccer 98 : 250 F (neuf). Nicolas POTIER, 16, av. de Lowendal, 75015 Paris. Tél. : 01.47.34.61.99.

Vds Sat Jap. + 5 jx (D Force + Sam Rpg) + 3 pads, px : 1 750 F à déb. Yaya KANE, 2, rue des Baudrieux, 84000 Crétail. Tél. : 01.43.99.96.50.

Vds Saturn + 2 man. + 4 jx, px : 1 500 F. Jérôme VIRELLE, 22, rue René Cassin, 71200 Le Creusot. Tél. : 03.85.80.36.07.

Vds Saturn + 18 jx (Die Hard Myst Tomb Raider DBZ...). Vincent LOMBARD, 16, bis av. Jean Jaurès, 91430 Igny. Tél. : 01.69.41.31.96.

Vds Saturn + pad + 4 jx, px : 950 F. Cyril KHOU-DRI, 13, rue de Bruxelles, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 01.43.76.86.54.

Vds Saturn + Doom + Virtua Racing + Virtua Fighter 2, px : 1 600 F. Arnaud BOURGIN. Tél. : 01.46.22.49.16.

Vds Sat Jap + 7 jx + Stick Astro + Twin Stick (VFMX...). Philippe LEDRU, 15, avenue du Mesnil, 94210 La Varenne. Tél. : 01.45.11.85.90.

Vds Saturn + Virtua Fighter 2 + DBZ + Adapt. Jap/USA, px : 800 F. Cédric JULLIAN, 41, rue de Biau, 41350 Huisseau s/Conson. Tél. : 02.54.20.34.10.

Vds King of Fighters 95 VF + Street Fighter Alpha 2 + Sega Rally, px : 500 F. Jérôme MARTINEAU, 17, rue de Malte, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.74.89.

Vds Command and Conquer WWS 97, Myst Sim City 2000. Jean-Louis RICHARD, 76, route de Pernes, 84210 Althen-des-Paluds. Tél. : 04.90.62.16.96.

## NINTENDO 64

Vds Mario 64, M-Kart, Extr-G/s S64, Wave-R, px : 250 F à 360 F. Jean Nicolas FAVRE, 3 route de Souche, 62143 Angres. Tél. : 03.21.45.00.34.

Vds Mario Kart 64 : 260 F ou éch. Guillaume BOURGUIGNON, 353 rue chemin du Mas ■ L'Huile, 34980 Montpellier. Tél. : 04.67.59.81.27.

Vds Nintendo + 2 man. + 5 jx, px : 500 F. Jonathan SALA. Tél. : 05.45.35.83.21.

Vds N64 + man. + Turok + Wave Race, px : 1 500 F. Michael MENUGE, 643, Golf Hôtel, BP 203, 83407 Hyères Cedex. Tél. : 04.94.05.95.64.

Vds Sur N64 jx : IS S64, Goemons, etc., de 250 F à 300 F. Loïc LE BIHAN, 32 rue Amédée Usséglia, 92350 Plessis-Robinson. Tél. : 01.42.95.30.68.

Vds Lylat Wars sur N64 ou éch. Bertrand MUR, Rue Principale, 65240 Arreau. Tél. : 05.82.88.62.67.

Vds jx N64 Mario Kart, Mario 64, px : 270 F pce. Olivier COLOMBE, 15, rue du Pré de l'Empereur, 27140 Gisors. Tél. : 02.32.27.15.89.

Vds N64 + 1 jx, px : 1 000 F ou éch. ctre PS + Jx en MG. Omar BOURMAACHOUR, 14, rue des Pins, Apt 55, 59760 Grande-Synthe. Tél. : 03.28.21.73.73.

Vds JX N64 M.Kart et MRC, le lot : 450 F. Madani BRAHAN, 7, rue Emile-Zola, 93230 Romainville. Tél. : 01.48.45.67.66.

## SUPER NINTENDO

Vds SNES + jx + S Game boy + game boy + 2 man, px : 2 000 F. Laurent KIRK, 7 rue Pegase, 68850 Staßfeld. Tél. : 03.89.55.33.13.

Vds SNIN + 7 jx, px : 1 000 F ou éch. ctre N 64 Benjamin LEVEQUE, 42 rue Joël Recher, 13007 Marseille. Tél. : 04.91.31.67.78.

Vds Snin 2 pad 6 jx (M Kart-Vidoom-Bombman), px : 650 F ou sdp. Jean NIFENECKER, 88 rue Pierre Trebod, 33300 Bordeaux. Tél. : 05.56.39.73.80.

Vds ou éch. Fight Alfa 2, Secret Evermore, 150 F. Nasser MOUELIH, 10 av du Square Val d'Or, 06220 Vallaurie. Tél. : 04.93.64.86.81.

Vds SNIN + 2 jx (Secret of Mana + Cool Spot), px : 230 F. Gaël FOREST, Ecole Maternelle des Raux, 71130 Gueugnon. Tél. : 03.85.85.16.42.

Vds SNIN + 3 pads + Adapt + 12 jx, px : 1 400 F. Jimmy PERRIN, 13, rue des Dauphins, 17300 Rochefort. Tél. : 05.46.87.15.78.

Vds R.P.G. Fr U.S. : Ultima, Final Fantasy III, Chronotrigger, Breath of Fire II, Brainlord, Power Monger, Sim Earth, Earth Bound (50 F à 150 F). Adine ARNAUD, 7, rue ■ Joseph, 38000 Grenoble. Tél. : 04.76.46.76.58.

## ACHAT

Ach. jx Néo Géo cartouches. Aline POILLEUX, 20, Impasse des Myosotis, 27190 La Bonneville-sur-Iton. Tél. : 02.32.33.39.77.

Ach. Rock and Roll Racing sur SNES. Jean-Baptiste CALLOT, 17, chemin de Barry, 69530 Brignais. Tél. : 04.78.05.39.03.

Ach. Playstation 500 à 600 F. Nicolas ABOAB, 461, route de Saumane, 84800 Isle-sur-Sorgue. Tél. : 04.90.20.63.21.

S. Nintendo + Mortal Kombat 3 Ultimate, px : 150 F. David COULIBALY, BP 58 BINGERVILLE. Côte d'Ivoire. Tél. : 40.30.35.

Ach. Vieilles Consoles : Atari Vectrex, NEC, Coleco, Vidéopac. Laurent DEBARGE, 8, rue Léon Blum, 62710 Courrières. Tél. : 03.21.75.65.62.

Ach. Négéo + jx Bas px. Armand JOUAN, 44, rue du Port, 14160 Dives-sur-Mer. Tél. : 02.31.91.92.62.

Ach. Figs Chevaliers du Zodiaque à bon prix. Geoffrey AMIRI, 2, rue Charles Morel, Grand Estresin, 38200 Vienne. Tél. : 04.74.65.81.64.

Ach à bon px ancienne Nintendo + jx. Eric GNA-HOU, 46, rue Hector Berlioz, 93160 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 01.48.80.38.11.

Ach. Final Fantasy Legend ou 3 sur Game boy. Djamel RABAH, 4, av. de Marenllers, 93310 Le Pré-St-Germain. Tél. : 01.48.46.51.75.

Ach. Saturn Faire offre. Mathilde LEGOUAIS, 3, rue de l'Arlosie, 75016 Paris. Tél. : 01.46.51.87.55.

Crash. Ban de Coot 2 + mem Card + T Crisis + Gun + Croc + Baphomet 2. Sara BERRABAH, 20-22, rue François Debergue, 93100 Montreuil. Tél. : 01.48.57.05.06.

## ECHANGES

Ech. Action Replay ctre Sim City 2000 ou Tetris Attack. Gérard CHOCHOY, Les Ambassades, 46200 Souillac. Tél. : 05.65.37.06.28.

Ech. Saturn contre 15 jx SNIN. Christine LEBEAU, 43340 Spint-Haon. Tél. : 04.71.08.29.19.

Ech. Megadrive + 2 pad + 3 jx ctre jx PSX. Bruno BERGER, 33, rue des Pervenches, 45200 Montargis. Tél. : 02.38.85.12.63.

Ech. SNIN 2 pad + 6 jx Ctre jx N64 ou man. cherc. Club N64. Jean NIFENECKER, 88 rue Pierre Trebod, 33300 Bordeaux. Tél. : 05.56.39.73.80.

Ech. ou vds 3 D2 + Jx + SNES + NES + jx. Thierry SUREAU, 6, bd Ernest Girault, 91290 Arpajon. Tél. : 01.60.83.07.11.

Ech. jx PSX Destruct. Derby ■ ctre 5041 Blade ou autre. Cyril VASSEUR, 86, rue Léon Dupontreux, 80080 Amiens. Tél. : 03.22.44.83.50.

## Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex

## RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

## Consoles + n° 73

## MACHINES :

- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- Nintendo
- Playstation
- Saturn
- Divers



## REPARATION CONSOLES

WARE CENTER, LE SPÉCIALISTE DE LA  
MAINTENANCE SUR CONSOLES :  
SX, GB, SATURN, GAME GEAR, SN, MD, 3DO, SUPER  
NINTENDO, MEGA DRIVE, ETC...

**DEVIS GRATUIT SOUS 48 H**

(REPARÉE SOUS 10 JOURS APRÈS VOTRE ACCORD)

POUR PLUS D'INFORMATIONS :

**WARE CENTER**

16 BIS, RUE CAULAINCOURT - 75018 PARIS  
TEL : 01 42 52 22 33 - FAX : 01 42 52 97 95

Transformez

votre

PLAYSTATION

en

MULTI STANDARD

pour

**150 F**

en fonction

du modèle

de PSX

**BOUYGUE**

NEUF / OCCASION  
RACHAT ECHANGE  
DEPOT-VENTE VPC  
REPARATION

Jeux et Consoles

NINTENDO 64

PLAYSTATION

SATURN

GAME BOY, NEO  
GEO, MEGADRIVE,  
SUPER NINTENDO

-20% sur les  
jeux marqués  
d'une pastille  
bleue sur  
présentation  
de cette  
publicité.

30, av. Jean Moulin (fond de cour)

78380 BOUGIVAL

01 30 82 25 02

3615

# ALLGAMES

MIEUX AVOIR AFFAIRE A DIEU QU'A SES SAINTS...

2,23 F Min

KLETEL

**TOUS LES TRUCS & SOLUCES**  
Pour Tous les Jeux

**REPONSES le JOUR Même**

<http://www.allgames.tm.fr>

**REVENDEURS,  
POUR PARAÎTRE  
DANS LA RUBRIQUE  
SHOP IN'**

**CONTACTEZ VITE  
KARINE**

**01.41.86.16.32**

**Revendeurs contactez-nous**

# SUNRISE

le meilleur spécialiste en jeux vidéo d'import JAP, US.

**VPC**

Playstation	Saturn	Nintendo 64
XENOGears	JAP	MAGIC NIGHT RAYEARTH
BIO HAZARD 2	JAP	FARLAND SAGA
RESIDENT EVIL 2	US	SOLO CRISIS
ALUNDRA	US	AZELPANZER DRAGON
FINAL FANTASY TACTICS	US	CHAOS SEED
HYPER OLYMPIC IN NAGANO	JAP US	PERFECT STRIKER
NBA IN THE ZONE 98	JAP US	WINTER HEAT
DEATHRAP DUNGEON	US	WITHE WICHES
SNOWBREAK	JAP	BURNING RANGERS
SIDE BY SIDE	JAP	BATTLE GARREGA
GRAN TURISMO	JAP	BARDOQUE
NBA POWER DUNKERS 3	JAP	POWER DRIFT
CRITICAL BLOW	JAP	GRANDIA
ROCKMAN DASH	JAP	SHINING FORCE III
TALES OF DESTINY	JAP	ETC...

**du choix  
des prix  
un service...  
et surtout  
des news!**

**Neo Geo Cart./CD**  
THE LAST BLADE JAP US

**01.47.70.27.04**  
14, rue des Messageries 75010 Paris

## ERRATUM

Une erreur de frappe s'est  
malencontreusement glissée dans  
la publicité WORLD GAMES  
CRAZY MOUSE GAMES lors de la  
mise en page de la rubrique  
Shop In' du Consoles+ n°72  
daté janvier 98.

En effet, le câble RGB PSX est à  
65 F ■ non à 45F comme indiqué.

Afin de connaître toutes les  
bonnes affaires de ces 2 maga-  
sins, n'hésitez pas à les contacter  
au 01 48 92 04 03.

## MODIFIEZ-VOUS MEME VOTRE PLAYSTATION POUR

**65F** avec notre puce  
universelle jouez à  
tous vos CD PSX

+5F DE PORT

avec instructions et plan de montage

**CABLE RGB PSX 65F** 10F PORT

NOM  
PRENOM  
ADRESSE  
VILLE  
CODE POSTAL

Nbr puce.....X 70F  
Nbr RGB.....X75F  
(port inclus)  
Total .....

## MODIFICATION DE PLAYSTATION

PAR NOTRE  
TECHNICIEN

**99F LA MODIF.....**

**2 ADRESSES AU CHOIX**

1ère ADRESSE  
2ème ADRESSE

CRAZY MOUSE GAME  
41; rue St Honoré  
PARIS 75001 Tél 01-42-33-09-99

**METRO CHATELET**

**MAGASINS CONTACTEZ  
NOUS, PRIX IMBATTABLES**

La modification fait sauter la garantie de votre console...

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

# CONSOLES+

**SHOP IN'**

Shop in' répond aux besoins spécifiques  
de communication des  
revendeurs indépendants :

Modules adaptés à chaque budget publicitaire  
Espaces adaptés à chaque message

**SHOP IN'**

la guide d'achat le plus fiable et le plus complet de son univers

**R E D  
S U N**

16 bis, rue d'Odessa  
75014 PARIS

Métro : Montparnasse ou  
Edgar Quinet

**TOUT LE JAPON A PARIS**

Nous expédions dans toute  
la France en 48H.

TEL : 01 43 20 71 73  
FAX : 01 43 20 72 13

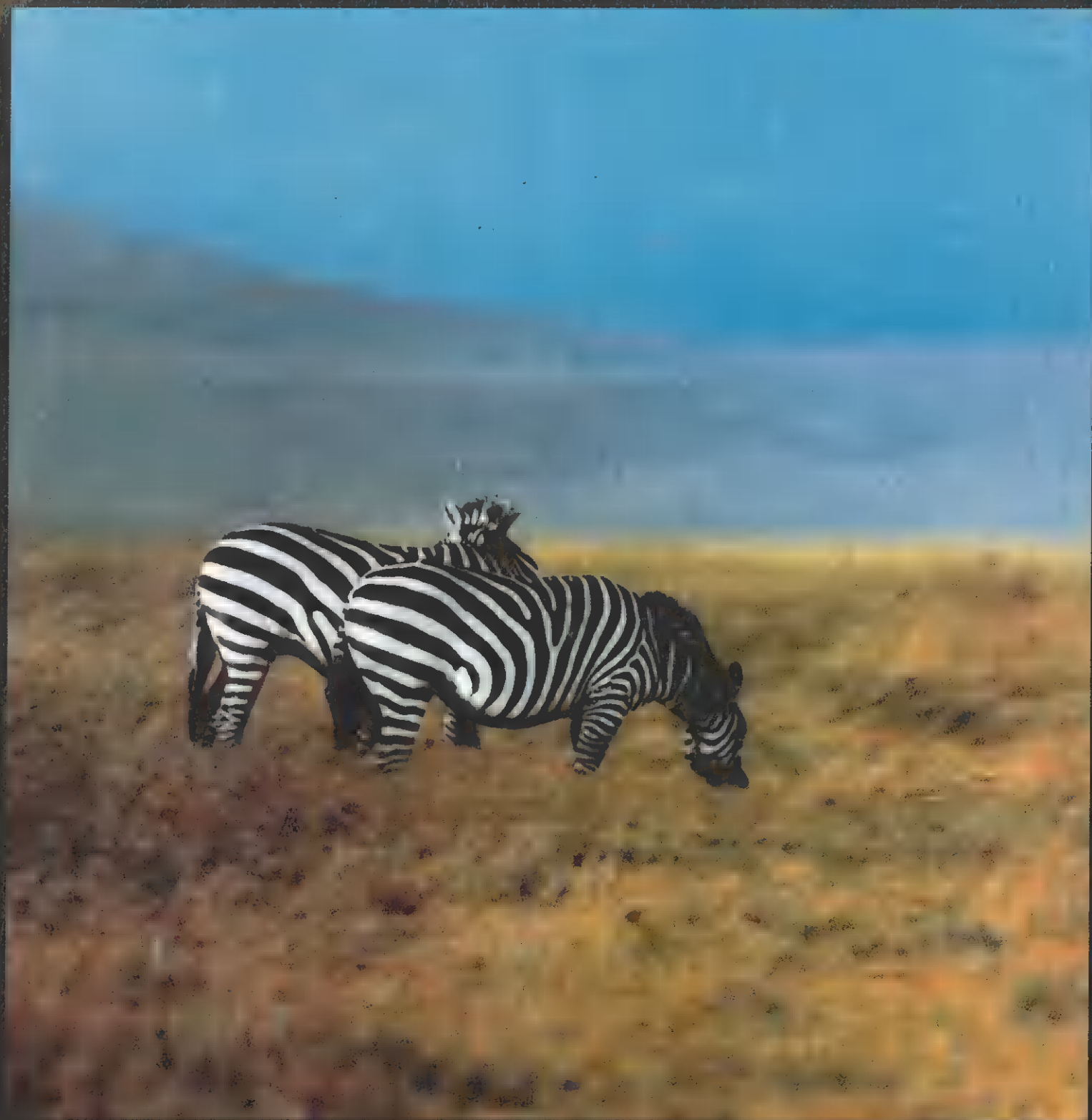
**SHOP IN'**

crée l'événement !

**780 Frs**  
ce module  
publicitaire

**01.41.86.16.32**  
**01.41.86.16.32**









**MODE 4 JOUEURS**

4 ports manettes exclusivement sur

**NINTENDO<sup>64</sup>**

**VOUS N'EN REVIENDREZ PAS.**







Et avec ça, qu'est-ce que je vous mets?  
NIGHTMARE CREATURES. UN JEU 100% PURE PEUR.



<http://www.playstation-europe.com>

L'ACTUALITÉ



ENCYCLOPÉDIE DES

# TIPS

VOLUME 3

**100**

*pages de tips*

**Playstation**

**Nintendo 64**

**Saturn**

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PIP  
**CONSOLESKY**







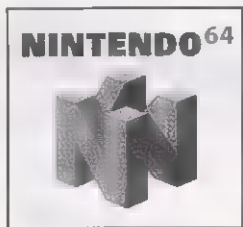




**page 6 à 45**



**page 47 à 71**



**page 73 à 96**





Command and Conquer	6
Coolboarders 2	7
Descent Maximum	12
Felony 1179	15
Fighting Force	16
Formula One 97	17
G-Police	19
Hercule	23
Hexen	24
Indenpendance Day	25
Life Force Tenka	28
L'Odyssée d'Abe	29



Micro Machine v3 .....	31
Nightmare Creatures .....	33
Nuclear Strike .....	33
Pandemonium 2 .....	35
Parappa the Rapper .....	35
Spider .....	36
Street Fighter Ex Plus Alpha .....	40
V-Rally .....	41
Warcraft 2 : the Dark Saga .....	43
Wargods .....	44

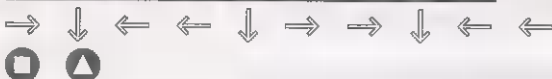


# C

# ommand and onquer

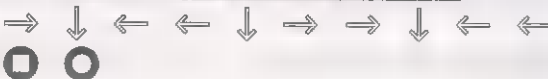
*Tous les codes qui suivent  
s'effectuent pendant la pause.*

## POUR AVOIR LE CANON À IONS



6

## POUR AVOIR LE RAID AÉRIEN



## POUR AVOIR LA CARTE COMPLETE



## POUR AVOIR 5000 DOLLARS





**POUR AVOIR LES COMMENTAIRES  
EN JAPONAIS  
GODZILLA**

**POUR JOUER DANS UN NIVEAU  
SECRET AVEC 12 COMMANDOS  
10 000 \$ ET BEAUCOUP DE TIBERIUM**

Inscrivez **PATSUX** dans l'écran des mots de passe.

# Coolboarders 2

**POUR AVOIR LES DIX COURSES  
SANS FAIRE LE SBC**

Déplacez-vous rapidement sur "SBC",  
"ONEMAKE", "FREERIDE", "OPTION",  
"BOARDPARK", "HALFPIPE", "FREERIDE".

Validez avec  puis appuyez  
simultanément sur :

   **R2** 



## POUR VISIONNER LE "STAFF" DE FIN

Il faut terminer au moins une fois le "Snowboarding Combined", puis entrer dans les **Options** et appuyer sur **Select** avec la deuxième manette.

## POUR AVOIR DES NOUVELLES TENUES POUR LES FILLES

Sur la page principale :

↓ R ↑ R ↓ R2 ↑ R2 ↑ ↑  
R ↓ ↓ R2

## POUR OBTENIR GRAY ET BIEN ASSURER SUR LE "PIPE"

Vous devrez obtenir une note supérieure ou égale à **37,5**. Une fois dans le demi-tuyau (traduction littérale), commencez par faire tous les "**Grabs**", ensuite effectuez des rotations ( $360^{\circ}$   $540^{\circ}$ ) tout en grabbant. Utilisez les 30 dernières secondes pour effectuer des "**Twists**" et des "**Misty**".



## **POUR AVOIR BOSS**

Vous devrez finir premier le mode Compétition en **Miroir**.

## **POUR AVOIR SNOWMAN**

Battez tous les records de temps en mode **Freeride**.

## **POUR OBTENIR LES PLANCHES SPÉCIALES**

Vous devrez être premier dans tous les domaines en **Freeride**.

## **PASSAGES SECRETS**

### • **WHITE RESORT**

Au tout début de la course, partez légèrement sur la droite, vous passerez sur le toit, il envoie beaucoup plus haut.

### • **TAKE IT EASY**

Après le troisième saut, vous apercevrez des sapins à gauche, foncez vers eux. Vous ne pourrez



couper de la sorte qu'avec une planche **Alpine** de type 3 au minimum.

- **PIPELINE CANYON**

Après le deuxième saut, juste après les filets bleus, il y a un tuyau qui permet de couper. Engagez-vous sur ce dernier et appuyez tout de suite sur **L** ou **R** appuyez ensuite sur  $\Rightarrow$  ou  $\Leftarrow$  pour que votre personnage reste à la verticale (sinon c'est la chute).

10

- **FREEZING POINT**

Après le deuxième saut, regardez bien sur la gauche, vous apercevrez une montée très raide avec des sapins. Anticipez et vous gagnerez un peu de temps en zigzaguant à travers les sapins.

- **SNOW RUINS**

Après le troisième saut, serrez sur la gauche dans un premier temps, puis essayez de passer. Si vous y arrivez, vous gagnerez un temps précieux.



## • DIVE INTO THE CAVE

Prenez toujours à gauche. Après le deuxième saut, vous verrez un petit muret, glissez dessus et appuyez sur

■ Ensuite, la technique est la même que dans **Pipeline Canyon**. Vous aurez droit à un saut spécial éclairé par des torches aux lueurs infernales.





# Descent Maximum

*Toutes les astuces qui suivent s'effectuent pendant la partie sans enclencher la pause.*

12

## POUR AVOIR TOUTES LES ARMES, BOUCLIER REMPLI, ÉNERGIE PLEINE



## POUR AVOIR TOUTES LES CLEFS

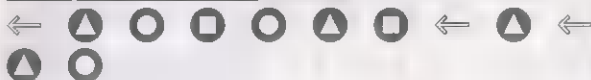


## POUR ÊTRE INVULNÉRABLE





## POUR ETRE INVISIBLE



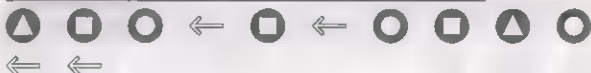
## POUR RECHARGER SON BOUCLIER



## POUR AVOIR UN GUIDEBOAT DESTRUCTEUR



## POUR AVOIR UN MODE TURBO



## POUR AVOIR UNE VIE SUPPLÉMENTAIRE



## POUR BOUGER VITE ET TIRER LENTEMENT





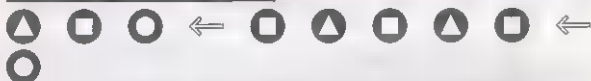
## POUR AVOIR DE NOUVELLES COULEURS



## POUR AVOIR DES COULEURS BIZARRES



## POUR AVOIR LE SUPER "MEGA WOWIE-ZOWIE"



## POUR AVOIR TOUS LES ACCESSOIRES



## POUR AVOIR LE MESSAGE "HELLO MINNIE!"

Six fois : ← ○





elony 1170

## POUR AVOIR LES DOUZE VÉHICULES CACHÉS

**GTS, ELS et 360** : vous devrez terminer le premier niveau avec un montant de dégâts supérieur ou égal à 100 000 dollars et les deux dernières courses avec un montant supérieur à 2 500 000 dollars. Dans Paris, percuter un métro vous fait gagner un million.

**FD7, GT1, TAC** : vous devrez terminer les trois stages en moins de quatre minutes.

**TRT, SWP** : dans le deuxième niveau, il y a un radar. Vous devrez dépasser la vitesse autorisée de 180 km/h et de 230 km/h (c'est plus dur).



**PLC, F1, TNK** : vous devrez finir les trois courses avec **0 dollar** d'amende.

**DSH** : dans le centre commercial, près de la ligne d'arrivée à Paris, vous verrez des stands sur la gauche. Détruisez-les et emparez-vous de la voiture téléguidée.

## **F**ighting Force

16

### **POUR AVOIR UN CHEAT MENU DANS LES OPTIONS**

Sur l'écran principal (1-2 Players Options) maintenez :

← **+L +R2**

jusqu'à ce que "Cheat Mode" apparaisse en bas de l'écran, foncez ensuite voir dans les **Options**.



# F

## ormula One 97

Toutes les astuces qui suivent doivent être effectuées en modifiant le nom du pilote. Pour effacer le nom et le modifier, commencez par la dernière lettre. Vous trouverez ainsi l'espace entre le A et la Z nécessaire à l'inscription du mot de passe magique. Pensez aussi à laisser un espace après le deuxième mot.

17

**POUR AVOIR UN DÉCOR FLAT SHADDING  
VIRTUALLY VIRTUAL**

**POUR AVOIR DES ROUES ÉNORMES  
LITTLE WEEELZ**

**POUR AVOIR DES VOITURES FAÇON  
"WIPEOUT 2097"**

**PI MAN**



**POUR AVOIR UNE NOUVELLE VUE DE  
HAUT  
ZOOM LENSE**

**POUR AVOIR UNE PLUIE BIBLIQUE DE  
GRENOUILLES**

Configurez la météo sur "Pluvieux"  
et inscrivez : **CATS DOGS**

**POUR LES COMMENTAIRES DES  
DEUX "TOONS"  
BOX CHATTER**

**POUR AVOIR UNE MUSIQUE "HIP  
HOP" ET DES BRUITAGES  
"SCRATCHÉS"  
SWAP SHOP**

**POUR ACCÉDER À TOUS LES CIRCUITS  
TOO EASY**





**-Police**

*Tous les mots de passe sont à inscrire dans l'écran qui leur est dédié.*

**POUR AVOIR UNE SIRENE  
WOOWOO**

**POUR AVOIR UNE NOUVELLE VUE DE  
CAMÉRA  
SUPACAM**

**POUR AVOIR DES ENNEMIS SUPER  
RAPIDES  
BENHIL**

**POUR AVOIR ACCES À TOUTES LES**



## **MISSIONS SECRETES**

### **PANTALON**

C'est dans le menu des missions d'Entraînement que vous trouverez les mission secrètes.

## **TOUS LES MOTS DE PASSE DES NIVEAUX**

**35 : SAGLORD**

**34 : NIKNAK**

**33 : CAKEBOY**

**32 : ROSSCO**

**31 : PUGGER**

**30 : JIMMAC**

**29 : THONBOY**

**28 : STUBOMB**

**27 : EDFIRE**

**26 : EUANLEC**

**25 : ANGUSF**

**24 : STEVEBOT**

**23 : CLAIREC**



- 22 : JONRITZ
- 21 : IAINTHOD
- 20 : TSLATER
- 19 : BIONIC
- 18 : ANDYCROW
- 17 : TONYMASH
- 16 : THEYOLK
- 15 : OLLIEB
- 14 : YERMAN
- 13 : ANDYMAC
- 12 : KIMBCHS
- 11 : ANDOOOO
- 10 : DELUCS
- 9 : DAZMAN
- 8 : MAZMAN
- 7 : SAEGGY
- 6 : WENSKI
- 5 : JOJOGUN
- 4 : ACEDUF
- 3 : SONAGAV



2 : DOLMAN

1 : MADGAV

### **POUR ETRE INVINCIBLE**

Sur l'écran des Briefings, maintenez la pression sur :

← **L R2** 

Un son se fera entendre.

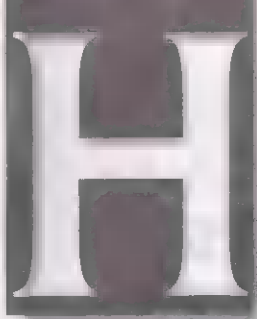
### **POUR AVOIR TOUTES LES ARMES A L'INFINI**

Sur l'écran de description des armes maintenez la pression sur :

← **L2 R** 

Un son se fera entendre.





ercule

Les mots de passe du jeu

## **NIVEAU 2**

Serpent Medusa Pièce Medusa

## **NIVEAU 3**

Centaure Hercule Minotaure Archer

## **NIVEAU 4**

Centaure Pièce Serpent Hercule

## **NIVEAU 5**

Casque Pégase Hercule Archer

## **NIVEAU 6**

Soldat Pièce Pièce Éclair

## **NIVEAU 7**

Medusa Soldat Centaure Pégase

## **NIVEAU 8**

Soldat Éclair Soldat Centaure

## **CINÉMATIQUES**

Pégase Soldat Centaure Soldat



# H<sup>EXON</sup>

## POUR AVOIR UNE OPTION "CHEATS"

Enclenchez la **pause** pendant le jeu et dirigez-vous dans le menu de configuration de la manette puis maintenez **R2** et faites :



Un rire retentira.



# I ndependence Day

## POUR AVOIR DE NOUVELLES OPTIONS ET LE CHOIX DE L'AVION

Dans les **Options** entrez comme nom :

**"MR HAPPY"**

Sortez des **Options** et sur le menu principal faites rapidement

← → ■ ● ▲ ▲ ↓

Un menu secret fera son apparition.

## POUR RECHARGER RAPIDEMENT, AVOIR UN BONUS DE DÉGATS ET DES MUNITIONS INFINIES

Sur l'écran du **nom** du joueur, inscrivez :

**"GO POSTAL"**



puis ressortez sur le menu principal et faites :



Le menu apparaîtra vous permettant d'obtenir les avantages suscités.

### **POUR ETRE INVINCIBLE**

Même procédé que pour les astuces précédentes, mais inscrivez :

**"LIVE FREE"**

Ressortez des Options et pressez :



Le même menu réapparaîtra en vous proposant l'invincibilité.

### **POUR CHOISIR SON NIVEAU**

Entrez comme nom :

**"FOX ROX"**

ressortez sur le menu principal et faites :





## **POUR PRENDRE COMME CIBLE LES CIVILS ET LES ALLIÉS**

Entrez comme nom :

**"GODZILLA"**

puis ressortez sur le menu habituel et faites :



Activez ensuite les **cheat-codes**.

## **POUR AVOIR TOUS LES AVANTAGES**

Inscrivez comme nom

**"RADARMY"**

puis sortez sur le menu principal et faites :



Le fameux menu apparaît et cette fois tout y est accessible !





# Life Force Tenka

*Tous les tips qui suivent s'effectuent pendant la pause.*

## POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

Maintenez **L** et pressez



et relâchez **L**

## POUR CHOISIR SON NIVEAU

Maintenez  et pressez



et relâchez 



# L 'Odyssée d'Abe

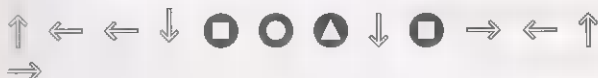
## POUR SE TRANSFORMER EN SHRYKULL

Lorsque vous verrez un portail avec un nombre au milieu, celui-ci indique qu'il faut délivrer autant de Mudokons simultanément. Si c'est trois, amenez les trois compères devant le portail et libérez-les. Le Shrykull se déchaînera dès lors.

29

## POUR CHOISIR SA CINÉMATIQUE

Sur la page de présentation, maintenez ■ et tapez :



## POUR CHOISIR SON NIVEAU

Maintenez ■ et faites :





## **POUR FAIRE DE LA FUMÉE VERTE EN PÉTANT**

Pendant la partie maintenez **R** et faites :



## **LE NOMBRE DE MUDOKONS À SAUVER PAR NIVEAU**

RUPTURE FARMS : 28

FUITE DE L'ENCLOS : 12

TEMPLE PARAMONIEN : 3

TEMPLE SCRABANIEN : 6

RUPTURE FARMS 2 : 25

ZULAG 2 : 9

ZULAG 3 : 10

ZULAG 4 : 5

SALLE DU CONSEIL : 1





# Micro Machines v3

## POUR AVOIR UN DEBUG-MODE

Pendant la course, effectuez la manipulation suivante sans enclencher la pause :



Un bip se fera entendre.

## POUR GAGNER LA COURSE

Maintenez **Select** et appuyez sur ← pendant la course.

## POUR CHANGER L'ANGLE DE VUE

Maintenez **Select** et appuyez sur les touches directionnelles.




## **POUR EXPLOSER TOUTES LES VOITURES À L'ÉCRAN**

Pressez simultanément



## **POUR QUE L'ORDINATEUR CONTRÔLE VOTRE VOITURE**

Maintenez Select et appuyez sur .





## Nightmare Creatures

### POUR AVOIR UN MENU D'ASTUCES

Sur la page principale, vous trouverez l'accès à l'écran des mots de passe, tapez-y :



## Nuclear Strike

### POUR AVOIR CINQ ESSAIS AU LIEU DE DEUX

Inscrivez "WARRIOR" puis validez.  
Inscrivez "PHOENIX" pour quatre essais.



**POUR AVOIR UN MODE DE REPÉRAGE  
"EAGLEEYE"**

**POUR AVOIR UN NIVEAU SECRET  
"LIGHTNING"**

**POUR RÉDUIRE SA CONSOMMATION  
DE FUEL  
"MPG"**



# Pandemonium 2

## POUR AVOIR 31 VIES

Entrez dans l'écran des mots de passe, et inscrivez :

**IMMORTAL**

Life Of The Party! confirmera la validité du tip.

35

# Parappa the Rapper

## POUR AVOIR UN CONCERT DE KATTY KAT ET DE SUNNY FUNNY

Récupérez toutes les couronnes du jeu. Il faut arriver à trouver le rythme permettant d'être "Cool" dans tous les niveaux.





Spider

## **LES MOTS DE PASSE DES NIVEAUX**

### **LABORATORY**

Lab Floor : 1FMLC939GPR8F3BF7KT1

Sinks : CHMLC939GPR8F3LWGTS3

Lab Top : 86MLC939GPR8F3VFQ5S4

70's Room : FW1MC939GPR8F3BF7KT1

### **FACTORY**

Boxes : FW1MC939GPR8F336DTTS3

Conveyors : BSRMC939GPR8F3VTKKT1

Machine Room :

WDRQC939GPR8F3LM8S95

Tubes : 8WV5L939GPR8F36DTTS3





Mechanical Arm Boss :

**8WV5L939GPR8F3G1QJB4**

CITY

City Down The Street :

**9WV5L939GPR8F3LRT6S4**

Side Of Building :

**6SXXS939GPR8F3LRT6S4**

Park :

**W9PNT839GPR8F3B9LVS3**

Under The Street :

**N7KB3Y19GPR8F3V95HR**

Along The Street :

**N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3**

MUSEUM

Display Cases :

**P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3**

Volcano : **G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3**

Dinosaur Bones :

**H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4**



Model City :

**J7KB3Y1GWPR8F31766D1**

Temple : **K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4**

Museum Boss :

**K7KB3Y1B15S8F3BTQBB4**

**SEWER**

The Wells : **V7KB3Y1B15S8F3QS7QC1**

Along The Sewer :

**W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95**

Food Carton :

**X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3**

Up The Well :

**Y7KB3Y1VV16QF3QS7QC1**

Ryan's World :

**Q7KB3Y1LDRTQD3VKCDT1**

**EVIL LAB**

Circuit Boards :

**Q7KB3Y1LDRTQD3LCQSR3**

Lab Top : **R7KB3Y118H56T1WTY4R4**



Hard Drives :

**S7KB3Y118H56T1TCQSR3**

Brian's Folly :

**T7KB3Y118H56T1FNY4R4**

On the Ceiling :

**T7KB3Y118H56T1TC4LD1**

Kip's Bonus :


**68KB3Y118H56T151P6C4**

Brain Boss :

**68KB3Y118H56T1TMVM35**

39

## POUR FAIRE LE PLEIN D'ÉNERGIE ET D'ARMES

Pendant le jeu, enclenchez la pause  
et faites :  puis trois fois

## POUR JOUER EN PUCE

Toujours pendant la pause :



# **S**treet Fighter Ex Plus Alpha

## **POUR AVOIR LE BONUS STAGE EN MODE "PRACTICE"**

Placez-vous sur le mode "Practice",  
appuyez sur **Start** puis :

↑ ↑ ⇒ ↑ ⇒ ↑

Si c'est réussi, une inscription  
apparaît dans le bas de l'écran.



# V Rally

## POUR AVOIR BEAUCOUP D'AVANTAGES

Sur le logo Infogrames, appuyez plusieurs fois et rapidement sur :

↑ ↓ ○ +△

jusqu'à ce que le mot "Lock Off" apparaisse.

Ensuite appuyez simultanément sur :

← +L +L2 +R +R2

## POUR PASSER LES CHEKPOINTS MEME SI LE TEMPS EST ÉCOULÉ

← +L "Time Off" apparaît

## POUR DISPOSER DES COURSES ÉTROITES EN ARCADE

← +L2 "Narrow On" apparaît.



**POUR REMPLACER LA PEUGEOT 106  
MAXI PAR UNE JEEP**

← +R

**POUR AVOIR L'OPTION  
"RECOMMENCER" EN MODE ARCADE**

← +R2

**POUR ENCOMBRER L'ÉCRAN DE  
LIGNES "DEBUG"**

← et →



# W

## arcraft 2 the Dark Saga

Tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la **pause** dans l'écran des mots de passe.

### **POUR ACCÉDER AUX CONSTRUCTIONS**

DCKMT

**POUR AVOIR 10 000 GOLD, 5000  
DE BOIS, ET 5000 DE PÉTROLE**

GLTTRNG

**POUR AVOIR TOUTE LA CARTE**

NSCRN

**POUR CONSTRUIRE PLUS RAPIDEMENT  
MKTS**

**POUR AVOIR DES UNITÉS INVINCIBLES  
TSGDDYTD**



**POUR AVOIR TOUS LES SORTS  
ET DE LA MAGIE SANS COMPTER  
VRYLTTL**

**POUR CONTINUER APRES LA VICTOIRE  
NVRWNNR**

## **W**argods

**POUR ACCÉDER AUX AVANTAGES**

Entrez dans le menu des **options** et placez-vous sur **Cheat Code**.

Voici comment utiliser les codes.

◻ fait avancer le premier chiffre en partant de la gauche

◉ le deuxième

← le troisième

⌚ le quatrième

Pour 0705 on fera donc : sept fois ◉  
cinq fois ▲.



# ACTIVER DÉSACTIVER

Continues infinies :	0705	5070
Invincibilité P1 :	2358	8532
Invincibilité P2 :	1224	4221
Super force P1 :	7879	9787
Super Force P2 :	3961	1693
Finish Rapide :	4258	8524
Fatalité facile* :	0322	2230
Grox P1 :	6969	9696
Exor P1 :	2791	1972
Niveau 1 :	5550	5556
Niveau 2 :	5551	5556
Niveau 3 :	5552	5556
Niveau 4 :	5553	5556
Niveau 5 :	5554	5556
Niveau 6 :	5555	5556
Niveau 7 :	5557	5556

\* Appuyez sur  +  pour faire la Fatalité.









Congo	48
Contra Legacy Of War	48
Christmas Nights	49
Dead or Alive	51
Die Hard Arcade	52
Doom	53
Dragon Force	59
Duke Nukem 3D	59
Earthworm Jim 2	61
Independence Day	63
King of Fighters 98	64
Lost World	65
Sega Touring Car Championship	66
Street Fighter Collection	66
Sonic Jam	68
Tomb Raider	70
X-Men VS Street Fighter	71





ongo

**POUR ETRE INVINCIBLE, AVOIR  
LE MAX DE MUNITIONS ET TOUTES  
LES ARMES**

Faites **PAUSE** et appuyez sur :

**L A R C** → ↑ **Y**



ontra Legacy  
Of War

**POUR AVOIR UN JEU CACHÉ**

Sur l'écran-titre faites :

**Y** ↓ ↑ **L R** ←



## POUR AVOIR UN DEUXIEME JEU CACHE

Y ↓ ↑ L R →

## POUR CHOISIR SON NIVEAU

Y ↓ ↑ R L L R

## POUR VOIR LES CINÉMATIQUES

Y ↓ ↑ L R ↓

## POUR AVOIR DES CONTINUES INFINIS

Y ↓ ↑ L R R L

49

# C Christmas Nights

## POUR AVOIR DES BONUS SPÉCIAUX

Pour cela, vous devez régler la date de votre Saturn :

12/25/1996

C



01/01/1997

02/14/1997

04/01/1997

## **POUR VARIER LES DÉCORS**

3:00 AM : ÉCLIPSE DE LUNE

6:00 AM : NORTHERN LIGHTS

7:00 AM : GRAND SOLEIL

9:00 AM: LUNE ASCENDANTE

12:00 PM : NUAGES, PLUIE

ET CONFETTIS

3: 00 PM : CANDY

6:00 PM : ÉTOILES ÉTRANGES

9:00 PM : ÉTOILES BRILLANTES

12:00 AM : CŒURS



# D

# ead or Alive

## POUR VOIR DE BELLES IMAGES DU JEU

Placez-le dans votre lecteur  
CD multimédia.

## POUR AVOIR DE NOUVEAUX COSTUMES

Finissez le jeu avec les **Options**  
de base.

## POUR AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Maintenez L ou R lorsque vous  
choisissez votre personnage.

## POUR JOUER AVEC RAIDOU

Finissez le jeu avec tous les  
personnages avec les options de base.





## le Hard Arcade

### POUR AVOIR DES SOUS-MARINS SUPPLÉMENTAIRES

Sur le menu principal maintenez :

$X + Y + Z$

et choisissez : **"DeepScan"**.

Maintenez la pression jusqu'au début du jeu.

### POUR AVOIR DES SOUS-MARINS PLUS RAPIDES

Même système que précédemment,  
maintenez :

$X + Y + Z + A + B + C$

et choisissez **"DeepScan"**.



# Doom

## POUR AVOIR TOUTES LES ARMES.

Pendant le jeu, enclenchez la **PAUSE**  
et faites : **B Y X L R C X Z**

## POUR AVOIR LA CARTE ENTIERE

Pendant le jeu, enclenchez la **PAUSE**  
et faites :

**B B C ← B B C →**

## POUR ETRE INVINCIBLE

**↓ Y X R → L ← B**

## POUR CHOISIR SON NIVEAU

**→ ← Z R Z L Z C**

## POUR VOIR LES ENNEMIS ET LES OBJETS SUR LA CARTE

**B B C → et B B C ←**



## **LES MOTS DE PASSE**

### **2 • PLANT**

**CR!3WDD3DB**

### **3 • TOXIN REFINERY**

**3JJCMK8W64**

### **4 • COMMAND CONTROL**

**03LTJ0Y!02**

### **5 • PHOBOS LAB**

**H33!1HFTHK**

### **6 • CENTRAL PROCESSING**

**04MSKZX9Z1**

### **7 • COMPUTER STATION**

**YTTLCXXLXV**

### **8 • PHOBOS ANOMALY**

**09SMBY04YW**

### **9 • DIEMOS ANOMALY**

**7KKBLD7V53**

### **10 • CONTAINMENT AREA**

**FM4217GSGJ**

### **11 • REFINERY**

**H!!3WDGLDB**



**12 • DEIMOS LAB**

07QPDW26WY

**13 • COMMAND CENTER**

WTXQ9C3W12

**14 • HALLS OF THE DAMNED**

RBR4G!LDLN

**15 • SPAWNING VATS**

WTXQ9C3W11

**16 • HELL GATE**

548C7DFWYX

**17 • HELL KEEP**

JOC89DZPQ5

**18 • PANDEMONIUM**

JGB9CT0NRT

**19 • HOUSE OF PAIN**

9QLTKR0!02

**20 • UNHOLY CATHEDRAL**

78M63QX921

**21 • MT. EREBUS**

S!61FHVQJG

**22 • LIMBO**

33QHFTT6WY



**23 • TOWER OF BABEL**

VBGQPJ!Y46

**24 • HELL BENEATH**

ZYKTLW7V53

**25 • PERFECT HATRED**

0DJSM4HW64

**26 • SEVER THE WICKED**

LS5YPTCRKH

**27 • UNRULY EVIL**

ZDJSMVRW64

56

**28 • UNTO THE CRUEL**

1YKTX4QV53

**29 • TWILIGHT DESCENDS**

XKF6R8LZ97

**30 • THRESHOLD OF PAIN**

DJX07Q4HTR

**31 • ENTRYWAY**

C0W1!QNJQS

**32 • UNDERHALLS**

VM!3V1D3DB

**33 • THE GAUNTLET**

W394W2DMFC



### **34 • THE FOCUS**

ZQ58ZKJRKH

### **35 • THE WASTE**

Z758ZKJ8KH

### **36 • THE CRUSHER**

5C2V3DQBNL

### **37 • DEAD SIMPLE**

NCKBLX7V53

### **38 • TRICKS AND TRAPS**

1Q580FCRKH

### **39 • THE PIT**

HTMSKZZ9Z1

### **40 • REFUELING BASE**

WS58ZKCRKH

### **41 • O OF DESTRUCTION!**

CSNRG2W820

### **42 • THE FACTORY**

WT670JBQJG

### **43 • THE INMOST DENS**

DQLTJ1Y!02

### **44 • THE SUBURBS**

2N94VFFMFC



**45 - TENEMENTS**

CQLTJOY!02

**46 - THE COURTYARD**

WR492GDSGJ

**47 - THE CITADEL**

PFFGXH3777

**48 - NIRVANA**

JWCJV2X479

**49 - THE CATACOMBS**

CJJTM3!964

58

**50 - BARRELS OF FUN**

MIT174XZXV

**51 - BLOODFALLS**

5770MX2CDF

**52 -**

K9DHX!40!8

**53 -**

MBQPDW26WY

**54 -**

4C85YBJNBD



# Dragon Force

## POUR AVOIR UN DEBUG MODE

Sur l'écran où est inscrit "**Press START**" maintenez : **L + R + X + Z** et appuyez sur :

↓ ↓ ↑ ↓ ↓ ← ← ← ↑ ↓ →  
→ → **START**

Si c'est fait correctement, les mots "**Debug Mode**" devraient apparaître en haut de l'écran.

# Duke Nukem 3D

*Les deux tips qui suivent s'effectuent pendant la pause.*



### **POUR AVOIR TOUTES LES ARMES**

Z X X Z Y Z Y X Y

### **POUR ETRE INVINCIBLE**

X Z Z X Y X Y Z Y

### **POUR AVOIR DES CONTROLES STYLE "TUROK"**

Y Y Z Z X X Y X Z

Pour retrouver les contrôles de base,  
refaites le code.

### **POUR CHOISIR SON NIVEAU**

Le tip s'effectue à partir du menu  
principal.

X Y Z Z Y X Y Z Y

### **POUR ENLEVER LES MONSTRES**

A l'écran du "Skill Level" faites :

Z Z X X Y X Y X Z





# Earthworm Jim 2

*Tous les codes qui suivent sont à effectuer pendant la pause.*

## POUR AVOIR DE L'ÉNERGIE SUPPLÉMENTAIRE

Pendant le jeu, enclenchez la **PAUSE**,  
et faites : ← A Z Y

## POUR AVOIR DES VIES SUPPLÉMENTAIRES

Y A → ↓ ↓ A 3 ← →

## POUR FAIRE LE PLEIN D'ÉNERGIE

← A Z Y ↓ A Y ↓



**POUR AVOIR PLUS DE HOMIG  
MISSILES**

Y A ↑ X C ← Y ↑

**POUR AVOIR PLUS DE MACHINE GUN**

A ↑ ↓ → → ← X C

**POUR AVOIR PLUS DE NUKE-GUN**

C A → → ↑ ↓ ↑ ←

**POUR AVOIR PLUS DE NUKE-GUN**

↓ A ↑ B → → C →



# I dependence Day

## POUR AVOIR UNE TONNE DE CHEAT CODES

Allez dans les **Options** et entrez  
"**RADARMY**" comme votre nom.  
Ressortez sur l'écran de choix de  
mode de jeu et faites rapidement :

← → ↑ ↓ X Z Y





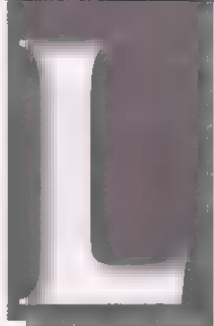
# King of Fighters '98

## POUR JOUER AVEC LES BOSS

Choisissez **"Team Edit"** et  
maintenez **START** et faites :

↑ + Y → + A ← + X ↓ + B





# Lost World

*Tous les tips qui suivent s'effectuent dans l'écran des mots de pause.*

**POUR AVOIR ACCES À TOUS LES NIVEAUX**

XAXYYYYYZXY

**POUR AVOIR UN MODE "MOINS DE 16 ANS"**

XXXXXXXXXXXX

**POUR VOIR LES GALERIES DES DINOSAURES**

XZXYYYYYZXY



# S

## ega Touring Car Championship

**POUR AVOIR DES CIRCUITS SPÉCIAUX**

Vous devez changer la date.

WINTER HOLLIDAYS : 01/25/97

HIT AND RUN : 02/13/1998

APRIL FOUL : 04/01/1998

## S treet Fighter Collection

**POUR JOUER AKUMA  
DANS STREET FIGHTER 2X**

Sur l'écran de sélection des  
personnages, allumez **Ryu**  
et maintenez : L + R



## POUR JOUER CAMMY

Sur le deuxième CD, terminez le jeu en mode Arcade premier, et inscrivez "**CAM**" comme nom. Pressez ensuite deux fois **START** sur M. Bison.

## POUR FAIRE DES ATTAQUES RAPIDES

Dans n'importe quel mode, maintenez **R** appuyé lorsque vous choisissez votre personnage.

## POUR JOUER AVEC DES VERSIONS NOUVELLES DES PERSOS DANS SF2X.

**Evil Ryu** : placez-vous sur Ryu et faites deux fois **START**.

**Special Sakura** : cinq fois **START**.

**Shin Gouki** : cinq fois **START**.



**POUR JOUER LES VERSIONS  
"CHAMPION EDITION" DE RYU, KEN,  
VEGA, SAGAT, DHALSIM, ZANGIEF  
OU CHUN-LI**

Placez-vous sur un de ces derniers,  
et appuyez une fois sur **START**, deux  
fois pour Chun-Li.

## **S**onic Jam

**POUR AVOIR UN MINJEU**

Sur l'écran-titre, placez-vous sur  
"Sonic World" et maintenez **A** et  
appuyez sur **START**.

**POUR AVOIR UNE PAUSE NETTE**

Pendant une pause, faites : **X + Y + Z**

**POUR CHOISIR SON STAGE**

Allez dans les **Options** et jouez les  
musiques suivantes : **19, 65, 09 et 17.**



## **POUR CHOISIR SON STAGE DANS SONIC 3**

Jouez les musiques de Sonic 2 (voir plus haut), maintenez **A** et faites un **"Reset"** sans relâcher **A**.

Quand le jeu recommence choisissez Sonic 3, quand l'écran-titre apparaît relâchez **A** et réappuyez sur **A**.

## **POUR JOUER TAILS DANS SONIC ET KNUCKLES**

Terminez Sonic 3 avec Tails.

## **POUR VOIR TOUS LES FILMS**

Pour voir toute la séquence dans le théâtre, maintenez : **X + Y + Z** et appuyez sur **A**.





# omb Raider

## **POUR AVOIR TOUTES LES ARMES ET LES MUNITIONS INFINIES**

Dans l'écran de l'inventaire :

**X Y X Y Z Z Z Z Y Z Y X X X START**

70

## **POUR PASSER AU STAGE SUIVANT**

Appuyez sur **PAUSE** et allez dans  
"Load Game", puis sur "Exit to Title",  
et faites :

**Z Y Z Y X X X START**





# -Men VS Street Fighter

## **POUR AVOIR CHUN-LI EN STREET FIGHTER ALPHA**

Sur Chun-Li, appuyez sur **START**  
pendant cinq secondes.

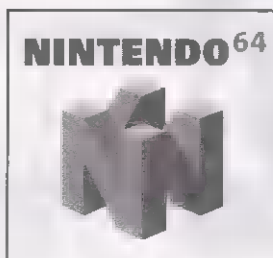
## **JOUER AVEC AKUMA**

Placez-vous sur le personnage  
situé le plus en haut sur l'écran  
de sélection et appuyez sur ↑.









Diddy Kong Racing	74
Doom 64	78
Extreme G	82
Hexen 64	85
International Superstar Soccer	87
Lylat Wars	88
Mace : The Dark Age	89
Marlokart 64	90
NBA Hangtime	92
Shadows of The Empire	95





# Iddy Kong Racing

## NOTE

*Les flèches directionnelles*

◀ ▶ ▼ ▲ *sont les boutons*

*de la croix jaune à droite du  
paddle, qui servent généralement  
à diriger la caméra.*

Tous les mots de passe qui suivent  
s'inscrivent dans le menu "**Codes  
magiques**".

Une fois qu'ils sont entrés, vous  
pouvez les actionner ou non dans  
le menu "**Liste codes**".

Tous ces codes ne fonctionnent qu'en  
mode **Course**, sauf une exception.





**POUR COMMENCER AVEC DIX  
BANANES**

**FREEFRUIT**

**POUR QUE TOUS LES BALLONS  
SOIENT VERTS**

**TOXICOFFENDER**

**POUR QUE DEUX JOUEURS PUISSENT  
PRENDRE LE MEME PERSO**

**DOUBLEVISION**

**POUR QUE LES BALLONS SOIENT  
DE TOUTES LES COULEURS**

**OPPOSITESATTRACT**

**POUR QUE TOUS LES BALLONS  
SOIENT JAUNES**

**BODYARMOR**

**POUR QUE TOUS LES BALLONS  
SOIENT ROUGES**

**BOMBSAWAY**



**POUR QUE TOUS LES BALLONS  
SOIENT BLEUS**

**ROCKETFUEL**

**POUR ENLEVER LES BANANES DANS  
LE MODE MULTIJOUEUR**

**NOYELLOWSTUFF**

**POUR EMPECHER L'ORDINATEUR  
D'UTILISER LES BALLONS**

**BYEBYEBALLOONS**

76

**POUR QUE DEUX JOUEURS PUISSENT  
FAIRE L'AVENTURE ENSEMBLE**

**JOINTVENTURE**

**POUR QUE LE JEU SOIT SUPER DUR**  
**TIMETOLOSE**

**POUR CHANGER LE SON DES KLAXONS**  
**BLABBERMOUTH**

**POUR INVERSER L'EFFET DES BANANES**  
**BOGUSBANANAS**





**POUR QUE LES BANANES NE SOIENT PLUS LIMITÉES**

**VITAMINB**

**POUR QU'IL N'Y AIT PLUS D'ACCÉLÉRATEUR AU SOL**

**APTHEZIPPER**

**POUR QUE LES BALLONS DONNENT LE MAXIMUM D'OPTIONS**

**FREEFORALL**

**POUR FAIRE UN DÉMARRAGE TURBO**

Lorsque les mots "Get Ready" disparaissent, appuyez sur l'accélérateur.



# Doom 64

## POUR AVOIR UN MENU SPÉCIAL DANS LE JEU PENDANT LA PAUSE

Sur l'écran-titre, entrez dans les Passwords et inscrivez :

?TJL BDFW BFGV JVVB

Pendant la pause, actionnez les astuces dans le menu "Features".

78

## POUR AVOIR DES MESSAGES MARRANTS

Une fois que vous êtes mort, n'appuyez pas sur le bouton et attendez un peu.

## TOUS LES MOTS DE PASSE AU NIVEAU DE DIFFICULTÉ MAXIMUM "WATCH ME DIE"

## NIVEAU 02

csnr 9bjz 680? lvk?





### **NIVEAU 03**

c9lr 9bjv 682? bvk?

### **NIVEAU 04**

dsjr 9bjq 6849 3vk?

### **NIVEAU 05**

d9gr 9bjl 6869 vvk?

### **NIVEAU 06**

fsdr 9bjg 6889 lvk?

### **NIVEAU 07**

f9br 9bjb 68?9 bvk?

### **NIVEAU 08**

gs9r 9bc7 69c8 4bk?

### **NIVEAU 09**

g97r 9bc3 69f8 wbk?

### **NIVEAU 10**

hs5r 9bcz 69h8 mbk?

### **NIVEAU 11**

h93r 9bcv 69k8 cbk?

### **NIVEAU 12**

js1r 9bcq 69m7 4bk?





### **NIVEAU 13**

j9zr 9bcl 69p7 wbk?

### **NIVEAU 14**

ksxr 9bcg 69r7 mbk?

### **NIVEAU 15**

k9vr 9bcb 69t7 cbk?

### **NIVEAU 16**

ltsr 9bb7 69w6 4vk?

### **NIVEAU 17**

l?qr 9bb3 69y6 wvk?

### **NIVEAU 18**

mtnr 9bbz 6906 mvk?

### **NIVEAU 19**

m?lr 9bbv 6926 cvk?

### **NIVEAU 20**

ntjr 9bbq 6945 4vk?

### **NIVEAU 21**

n?gr 9bbi 6965 wvk?

### **NIVEAU 22**

ptdr 9bbg 6985 mvk?



**NIVEAU 23**

p?br 9bbb 69?5 cvk?

**NIVEAU 24**

qt9r 9bf7 6?c4 4bk?

**NIVEAU 25**

q?7r 9bf3 6?f4 wbk?

**NIVEAU 26**

rt5r 9bfz 6?h4 mbk?

**NIVEAU 27**

r?3r 9bfv 6?k4 cbk?

**NIVEAU 28**

st1r 9bfq 6?m3 4bk?

**NIVEAU 29**

s?zr 9bfl 6?p3 wbk?

**NIVEAU 30**

ttxr 9bfg 6?r3 mbk?

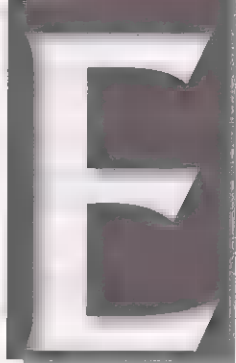
**NIVEAU 31**

t?vr 9bfb 6?t3 cbk?

**NIVEAU 32**

vqsr 9bd7 6?w2 3vk?





xtreme G

## **POUR AVOIR TOUTES COURSES ET LES VÉHICULES SECRETS**

Entrez dans les mots de passe  
dans les **Options**.

Inscrivez : **81GGD5**

## **POUR JOUER EN PIERRE**

Sur l'écran de sélection du véhicule,  
appuyez sur **R**, puis entrez dans le  
menu pour inscrire votre nom.

Changez les majuscules en minuscules  
et appuyez sur **■** à nouveau une fois  
dans le menu de nom du joueur.

Inscrivez : **roller**

Sortez et choisissez votre véhicule,  
il sera remplacé par une pierre.



**POUR AVOIR UNE SUPER VITESSE**

xtreme

**POUR QUE LES TEXTURES SOIENT  
TRANSPARENTES**

ghostly

**POUR AVOIR DE NOUVELLES VUES**

fisheye

**POUR RENDRE LE VAISSEAU TOUT PETIT**

magnify

83

**POUR JOUER AVEC LES PROGRAMMEURS**

XGTEAM puis inscrivez le nom  
d'un des programmeurs (vous en  
trouverez dans le staff de fin).

**POUR JOUER À L'ENVERS**

antigrav

**POUR ETRE APPROVISIONNÉ EN  
MISSILES DE TOUTES SORTES**

arsenal



**POUR AVOIR LA TETE DU DIRECTEUR  
DE PROBE**

Entrez dans le mode Shoot'em-up.  
Puis inscrivez : **FERGUS**

**POUR AVOIR LE MODE INVISIBLE**  
stealth

**POUR AVOIR UN MODE 32 BITS**  
uglymode

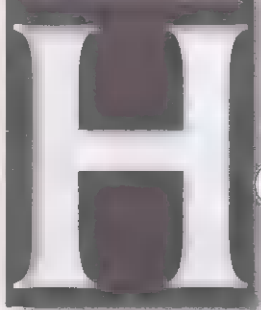
84

**POUR AVOIR DES TURBOS INFINIS**  
nitroid

**POUR GAGNER LA PARTIE EN SORTANT**  
RA50

**POUR AVOIR UN MODE "VIRTUAL BOY"**  
wired





# EXEN 64

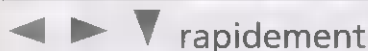
## POUR AVOIR LE CHEAT MENU

Pendant le jeu, enclenchez la pause (START), puis faites rapidement



"Cheat" apparaîtra dans les options.

## POUR AVOIR LE GOD MODE "ON"



## POUR AVOIR LE CLIPPING MODE



## POUR AVOIR LE VISIT



## POUR AVOIR LE BUTCHER





**POUR AVOIR LE HEALTH**

◀ ▲ ▼ ▼ rapidement

**POUR AVOIR TOUTES LES CLEFS**

▼ ▲ ◀ ▶ rapidement

**POUR AVOIR TOUS LES OBJETS**

▲ ▶ ▼ ▲ rapidement

**POUR AVOIR TOUTES LES ARMES**

▶ ▲ ▼ ▲ rapidement

**POUR AVOIR LES PUZZLES ITEMS**

▲ ◀ ◀ ◀ ▶ ▼ ▼





# International Superstar Soccer 84

## POUR AVOIR DES GROSSES TETES

Sur la page de présentation, faites :

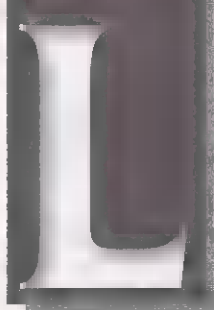
▲ ▲ ▼ ▼ ◀ ▶ ◀ ▶ B, A,  
maintenez Z et pressez START.

## POUR AVOIR UNE DES ÉQUIPES SUPPLÉMENTAIRES

Sur la page de présentation, faites :

↑ L ↑ L ↓ L ↓ L ◀ R ⇒ R ◀ R ⇒ R B A  
maintenez Z et appuyez sur START.





# ylat Wars

## POUR AVOIR DE NOUVEAUX MODES EN MULTIJOUER

Pour cela, vous devrez terminez le jeu plusieurs fois sans perdre aucun de vos coéquipiers en respectant un nombre de **Hits** afin d'obtenir toutes les médailles, vous obtiendrez des tanks dans le mode **Multijoueur** et une page d'intro différente. Fox portera aussi des lunettes de soleil dans les séquences cinématiques et un mode **Expert** apparaîtra. Recommencez l'opération décrite plus haut et vous obtiendrez les personnages dans le mode **Multijoueur**.





# ace : The Dark Age

## POUR JOUER AVEC GRENDAL

Dans un premier temps, il faut gagner trois matchs consécutifs en jouant à deux. Puis revenir sur l'écran de sélection des personnages (sans faire Quit mais après le troisième match). A ce moment, positionnez-vous sur l'Executioner, maintenez Start et appuyez sur L ou R.

89

## POUR JOUER AVEC GAR ET ICHIRO

Au premier écran, lorsque vous allumez la console, faites :





## POUR JOUER DANS UN MINIGOLF

Tout d'abord, faites intervenir un deuxième joueur sur l'écran de sélection des personnages. Ensuite, placez-vous sur un personnage secret et tapez quatre fois **Start**. Ensuite placez-vous sur **Koyasha**, pressez **Start**, **Mordus Kull** pressez **Start**, **Takeshi** pressez **Start**.

Si c'est réussi, vous jouerez dans un terrain de mini-golf.



# ariokart 64

## POUR RÉALISER UN DÉPART TURBO

Sur la ligne d'arrivée, lorsque le deuxième bip a retenti, comptez deux petites secondes et appuyez sur le champignon.





## **POUR FAIRE DES SUPER DÉRAPAGES**

Pour cela, vous devez sauter (R, puis maintenir) vers la droite dans un virage de la même direction en le serrant un peu. Maintenez le bouton de saut (R) et faites rapidement ◀ ▶ avec le joystick analogique, la fumée du dérapage devient orange, relâchez ■ en vous remettant dans l'axe du circuit. Votre vitesse augmentera d'un coup.

## **PASSAGE SECRET**

Dans le circuit de la plage, il y a un petit tremplin qui mène à un tunnel. Choisissez un personnage léger (exemple : Toad, Mario, etc.) et arrivez à pleine vitesse. Un saut juste au bout du tremplin permet l'accès au tunnel.



# N

# BA Hangtime

Toutes les astuces qui suivent s'effectuent sur l'écran "Tonight Match Up". Pour faire avancer les chiffres sur cet écran, servez-vous des boutons ◀ pour le chiffre de gauche, pour celui du milieu, ▶ pour celui de droite.

**POUR AVOIR UN MODE TOURNOI**

111

**POUR ENLEVER LE "GOAL TENDING"**

937

**POUR ETRE AU MAXIMUM DE BLOCAGE**

616





**POUR ETRE AU MAXIMUM  
D'INTERCEPTION**

709

**POUR AVOIR LE TURBO DE  
L'INTERCEPTION A L'INFINI**

273

**POUR AVOIR LA FORCE AU MAXIMUM**

802

**PAS DE COUPS FOURRÉS**

390

93

**POUR AVOIR LE MODE BABY**

025

**POUR AVOIR LA PASSE TURBO  
A L'INFINI**

120 ou 127

**POUR ETRE LE PLUS RAPIDE**

284

N



## **POUR AVOIR LE SUPER TURBO**

552

## **POUR AVOIR LE TURBO INFINI**

461

## **POUR AVOIR DES GROSSES TETES**

Maintenez ▲ et pressez Turbo et Passe

## **POUR AVOIR DES TETES ENCORE PLUS GROSSES**

Appuyez sur ▲ ▲ Passe, Turbo

## **POUR FAIRE DES SUPER DUNKS**

Maintenez ◀ et appuyez trois fois sur Turbo.

*Toutes les astuces qui suivent s'effectuent dans l'écran utilisé pour l'inscription de votre nom et mot de passe.*

## **POUR AVOIR DES PERSOS CACHÉS**

Ahrdwy 0000 (Penny Hardaway)



Amrich 2020  
 Bardo 6000  
 Carlos 1010  
 Cliffr 0000 (Cliff Robinson)  
 Daniel 0604  
 Danr 0000 (Dan Roan)  
 Davidr 0000  
 Divita 0201 (Sal Divita)  
 Dream 0000  
 Eddie 6213  
 Elliot 0000 (Sean Eliot)  
 Eugene 6767  
 Ewing 0000  
 Ghill 0000 (Grant Hill)  
 Glennr 0000 (Glen Rice)  
 Hgrant 0000 (Horace Grant)  
 Jamie 1000  
 Japple 6660  
 Jason 0729  
 JC 0000  
 Jigget 1010





# tar Wars Shadows Of The Empire

Commencez une nouvelle sauvegarde et inscrivez avec un espace avant :

## -Credits

Commencez la partie, la séquence et le staff de fin défileront.



Supplément gratuit  
à Console+ n° 73  
Ne peut être vendu séparément.



S

1st War  
Squad  
of the  
Empire

Commencez une nouvelle  
sauvegarde et inscrivez avec un  
espace av

**Supplément gratuit**

-Credits

**à Consoles+ n° 73**

Comme  
et le staff de fin de fileront

**Ne peut être vendu séparément.**







«IL Y A FORCÉMENT PLEIN D'ASTUCES POUR CE JEU»

ELLES SONT FORCÉMENT DÉJÀ SUR TIPS.

**3615 TIPS®**

— 3615 TIPS (tröt s'is kèz tips) n. m. (angl. fam. tips; tuyaux) —

**08 36 68 32 64**

— 083668 comme téléphone 24h/24 7j/7. 32 64 comme 32/64 bits —

**Astuces et solutions** par minitel et téléphone  
pour les jeux des consoles **32, 64** bits, et jeux **PC**.